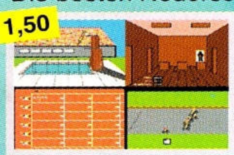
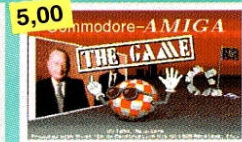

AMIGA
JOKER
10'95
GDL
DAS COMPUTERMAG ER NEUEN GENERATION
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 9600,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 10 OKTOBER '95
4 399114 907005 10
AMIGA JOKER
ABGEZOCKT
SUPER STREET FIGHTER II
GLOOM
DUNGEON MASTER II
WHEELSPIN
DER REEDER
DAS MEISTGEKAUFTE AMIGA-MAGAZIN
ANGETESTET
PRIMAL RAGE
STAR CRUSADER
LIMBO OF THE LOST
ABGECHECKT
AMIGA-NEWS VON ECTS & IFA
ANGEGUCKT
FILME FÜR COMPUTER-FREAKS MIT MOVIE-PREISAUSSCHREIBEN
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
HOLLYWOOD PICTURES
GLOOM · BIING!
COLONIZATION

Unglaublich: Spiele & Anwender ab 1,50 DM

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

1,50

Sommerspiele Brandneue Olympische Sommerspiele mit Turmspringen, Sportschießen im Übungsraum, Sprinten und Fahrradfahren. Ein wirklich gelungenes neues Sportspiel für jedermann. **Nr. 200**

5,00


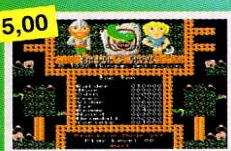
Commodore-Amiga The Game Retten Sie den Amiga vor seinem endgültigen Untergang. Kämpfen Sie gegen den Atari. Wir wollen alle, daß die Amiga-Produktion noch weiter gesteigert wird. **Nr. 217**

5,00

Titanic Bereiten Sie die Bergung des Schiffs vor. Betreten Sie durch das Loch an der Seite das Schiff. Feine 3D-Echtzeitgrafik. Erkunden Sie alle Decks und Schätze. Ein Top-Adventure. **Nr. 218**

1,50

World Adress Die wohl beste und komfortabelste Adress-Verwaltung für den Amiga. Über 42 Pull-Down-Menüs und Iconsteuerung. Deutsche Online-Hilfe und Bilder-Einbau-Funktion. **Nr. 201**

5,00

Balder´s Grove Ein interessanter Boulder Dash Clone, der viele Abenteuer und Gefahren bietet. Schlangen, Hexen und Grabsteine bilden böse Gefahren. 40 tolle Level. Mit Leveleditor. Ab OS2.0 **Nr. 219**

5,00

Mov´em Ein Roboter räumt auf. Doch so einfach ist das gar nicht. Ein Spiel mit einer Prise Weltraum, High Tech und Knobelspaß. Wirklich prima Grafik. Mit Level-Editor. Top-Preis. **Nr. 220**

5,00

Die Schlagzeile Ein völlig blödsinniges Spiel. Da haben die Redakteure doch etwas durcheinander geworfen. Jeden Tag neue Schlagzeile. Ein humorvolles Spiel ab 6 Jahre geeignet. **Nr. 221**

9,90

Pioneers Erleben Sie das Leben in ferner Zukunft. 1-4 Spieler regieren, planen, handeln und kämpfen. Sehr viele traumhafte Grafiken, tolle Soundeffekte. Ein unglaubliches Spiel. ***3 Disks*** **Nr. 307**

9,90


Monaco Sie sind live beim Start in Monaco dabei. Eines der schnellsten Autorennen. Normal /Arcade-Game-Modus. Sie müssen auch auf Unfälle achten und auch mal eine Vollbremsung in Kauf nehmen. **Nr. 308**

19,00

Star Trek Set Verschiedene Spiele. Steuern Sie Raumschiff Enterprise durch die Weiten des Universums. Tolle TV-Grafik und echte Videofilm-Ausschnitte. 5 Disketten-Set **Nr. 342**



Mallander Computer GmbH

Bärendorfstr. 24 B
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 67 27
Fax: 02871 / 1866 260

Kostenlosen Katalog anfordern
Spiele-Abo Möglichkeit
Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM

- Höchste Aktualität
- Alles Vollversionen
- Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben.
- Unschlagbares Preis / Leistungs-Verhältnis

Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 2,- DM
Scheck-Vorkasse: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM

Jedes Spiel nur 5,- DM

210 Frühlingsspiele Mal etwas ganz neues: Olympische Spiele im Frühling mit Schwimmen, Schießen, Gymnastik und Bogenschießen.
211 The Aliens are coming at 11.11.1995 Sie kommen von Oben und Sie müssen blitzschnell reagieren, was der Laser hält.
212 Cluedo Endlich gibt es das bekannte Spiel als Computerumsetzung.
213 Cybernetix ´95 Das absolute Ballergame im Space. Sauberes Scrolling, Felsensprengung, feindliche Raumschiffe. Ein Ballerhit!
214 Gefahr Boulder Ein art Boulder Dash, in dem man schneller erledigt ist, als man es sich je erhoffen würde. Knifflig & Schnell.
215 Kampf im All Eines der actionreichsten Super-Ballerspiele. Ballern Sie ganze Raumschiff-Flotten ab und sammeln Sie Extras.
216 Operation Meteor Sie bewegen sich völlig frei in einer 3D-Welt. Warum liegt mitten im Garten eine Laserpistole? Warum befindet sich im Keller der Zugang zu einer neuen Welt?

Jedes Spiel nur 5,- DM - wenn nicht anders angegeben -

224 **International Cricket II** Ein wunderbares Spiel direkt aus den USA eingeflogen. Sportfans müssen dieses Spiel haben.
202 **Star Warrior** Ein galaktisches Kampfspiel für 2 Spieler. Erobern Sie alle gegnerische Planeten. Der wahre Preis: **1,50**
225 **Schiffe versenken** 1-4 Spieler, 9 Schiffe und U-Boote. Gute grafische Darstellung. Vernünftige Computerumsetzung.
226 **Master Blaster** Zeitbombe zünden, abhauen, und durch die gesprengte Mauer durch, Extras sammeln ... und weiter ...
203 **Brain Shave** Buntes Steinchen sucht Vermittler, der Ihn zu seinesgleichen schiebt. Doch die Gravitation kommt... 1,50
227 **40 Thieves** Ein ganz neues Solitärkartenspiel, bei dem 2 volle Sätze Karten in richtiger Reihenfolge gestapelt werden.
228 **Rock Slide** Ein harter Test für das Reaktionsvermögen. Ein abgewandelter Mix zwischen Tetris und 4 Gewinnt.
309 **Cyber Man** Raketenantrieb auf den Rücken geschnallt ... und los geht´s. Sagenhaftes Actionspiel mit Real-Effekt 9,90
229 **Riesen Poker** Endlich mal ein Pokerspiel mit echten großen Spielkarten auf dem Bildschirm. Incl. Spielhölle Pro.
230 **T-Racer** Ein Ballergame mit einer Grafik, die von der Qualität her echten Spielhallen-Games sehr nahe kommt.
231 **Step 5** Prima Tetris-Spiel. Die tolle 256-Farb-Grafik ist so perfekt, daß das Spiel nur mit AGA-Chips und OS3.0 läuft.
310 **Karate Champ** Tolles Karatespiel mit sinnlicher fernöstlicher Musik, tollen Kampfschreien und Haifischen. 9,90
232 **Blinden Simulator** Es gibt schon verrückte Spielideen. Bei diesem Spiel brauchen Sie eher Ihr Gehör als Ihre Augen.
233 **Amiga Mühle** Altbekanntes Spiel für den Amiga als tolle Computerumsetzung.
234 **Kreuzwort Plus** 90 ganz neue Kreuzworträtsel mit weit über 4000 verschiedenen Fragen.
235 **Verzweifelter Kampf** Jagen Sie Ihren letzten Gleiter durch den Dschungel der Wildnis. Doch es kommen Probleme auf.
311 **Duell im All** Im Jahre 4093 müssen Sie in 25 verschiedenen Weltraumlandschaften gegeneinander antreten. 2 Disks 9,90
312 **Batman** Er ist wieder da. Batman kämpft sich fliegend über die Stadt und wird von allen Seiten angegriffen. 9,90
236 **Poing III** Es kommen sehr, sehr viele neue Levels auf Sie zu. Tolles Break-Out. Schläger, Ball, Mauer und Geschick.
237 **Space Tris** Ne, ne, kein Tetris-Spiel. Kluges Anordnen von saftigen Kugeln ist hier angesagt. Aber die Muster einhalten!
238 **Kombat+** Interessantes Panzerspiel mit Sandwällen, versteckten Mauern und Gräben.
313 **Godzilla** Angriffe von allen Seiten muß Godzilla aushalten. 9,90
343 **Finde den Mörder** Klären Sie dieses Verbrechen auf. **3 Disketten** mit vielen Fotos. 19,00
239 **Meltdown** 1-4 Spieler streiten sich um die besten Plätze für Ihre Atome. Wenn 3 Atome, dann Peng und Nachbar weg.
240 **Dark Castle** Deutsches Adventure: Befreien Sie Ihre Geliebte aus dem dunklen Verlies des düsteren Gemäuers.
314 **Commando Raid** Hubschrauberflug unter der Erde wie bei Fort Apocalypse (C64). Laserwände / Benzintanks. 9,90
241 **Meister Schach ´95** Das wohl beste Amiga-Schach. Mit Lernmodus, versch. Spielmodi und vielen Sonderfunktionen.
315 **Hyper Drive** 1 oder 2 Spieler sausen mit einem Höllentempo durch verzwickte Labyrinthe. Nur nirgends anecken. 9,90
344 **Bertie, Electrek, BombClear, Deathbringers** 4er-Spielepack: Baller-Action, Knobelspaß, Schaltkreise regeln... 19,00
242 **Cave Runner II** Graben Sie die Schätze aus der Erde aus. Doch achten Sie auf einstürzende Felsen und Ungeziefer.
243 **Puzzler** 10 wirklich wunderschöne Bilder werden völlig zerhackt. Puzzeln Sie die Bilder wieder zusammen.
316 **King Kong** Der Riese kämpft sich leidvoll durch die kleinen Straßen der Menschheit. Tolle Grafik & echte Sounds. 9,90
244 **Fang Ihn** Lustiges Spiel in einem Labyrinth, daß man direkt durch Drehtüren für den Verfolger ändern kann.
245 **Mini Gräber** Graben Sie mit möglichst kurzem Weg alle Edelsteine aus, ohne auf die ekligen Spinnen zu treten.
246 **Amiga Scrabble ´95** Mit gesprochener Kommentierung, 2-4 Spieler-Modus. Testen Sie Ihr Wort-Kombinations-Vermögen.
317 **Ghost Ship** Im letzten Funkspruch meldete die Besatzung ein Ufo und seltsame Kräfte. 3D-Echtgrafik-Adventure 9,90
318 **Glückspuzzle** Ausgesprochen gutes und lustiges Verschiebepuzzle besonders für Kinder geeignet. 2 Disks 9,90
247 **Backgammon Deluxe** Äußerst luxuriöses Spiel für hohe Ansprüche. Tolle Umsetzung mit wahren Moment-Fotos.
319 **Teddy Fischi** Plattformspiel unter und über Wasser mit Fischen und Teddys als Feinde. Lustig für Kinder ab 4. 9,90
320 **Der Wandelmann** Bauen Sie aus verschiedenen Körperteilen vorgegebene lustige Figuren nach. Spaß-Garantie für Kinder. 9,90
321 **Space Battle** 3D-Ballerorgie für 1-2 Spieler. Schnelle 3D-Grafik im Weltall mit tollen Soundeffekten. Lohnenswert! 9,90
248 **Reflection** 2 Spieler müssen durch Ihre Schläger den Ball immer im super 3D-Spielfeld halten. Reaktionsspiel.
249 **Dschungel Live** Überlebenskampf im Urwald. Übergroße Gorillas greifen an. Aber Sie haben ja eine Flinte mit dabei.
322 **Der Rasenmäher Mann** Die absolut brutale Gartenvernichtung. Lustig; gesprochene lustige Kommentare... 9,90
250 **Pipilini** Ein bau-gegen-die-zeit Spiel. Aus 15 verschiedenen Rohrteilen eine Wasserleitung bauen. Mit Editor.
251 **Slickball II** Ein futuristisches Ballspiel als Kombination zwischen Breakout und Flipper. Lustige Geräusche und Anims.
252 **Big Willi** Allerlustigstes Jumpi-Runni-Spiel mit bunter Kindergartengrafik. Lustige Tiere als Feinde.
323 **Nano Fly** Microtechnologie ist Out! Nanotechnologie ist die Zukunft. Die Nano-Fliege wird in ein System zum Zerstören von virenverseuchten Disketten eingeschleust. Allerlei tricksige Hindernisse können mit Wurfbomben abgewehrt werden. 9,90
253 **Great Gold Raid** Die jagd nach Goldstücken. Unschöne Insekten stören jedoch. Doch Sie können sich verstecken.
324 **Puc Man** Tolle Soundeffekte, viele Welten wie Dinowelt..., Spielfelder viele Bildschirme groß, weiches Scrolling... 9,90



Wahnsinns Anwendersoftware

300 Backup Set 2 sichere Programme, um die Daten Ihrer Festplatte zu sichern. HD-Disks & Datenkompression. *9,90 DM*
340 A500 Emulator / Relokick 1.3 Es ist so weit. Millionen User haben gewartet. Mit Relokick 1.3 können Sie softwaremäßig einen A600, A1200, A4000 in einen A500 umwandeln. So läuft fast alle ältere Software auf Ihrem Computer. Incl. Degrader, Fake Mem, Kick 1.4 für weitere Möglichkeiten. *19,00 DM*
301 Bildschirmschoner Die besten Schoner wie Super Dark (über 50 Effekte) oder Blitz Blank, dem Alleskönner. *9,90 DM*
302 Textset Pro Der Preiswahnsinn. Textverarbeitung mit über 80 Pull-Down-Menüs plus 300 fertige Musterbriefe. *9,90 DM*
303 PC-Emulator-Pack Verschiedene Emulatoren und Konverter machen den Amiga zum PC! 2 Disketten! Top! *9,90 DM*
360 MS-Dos-Programme Riesen Paket von PC-Programmen für den PC-Emulator-Pack. Spiele & Anwender aller Art. *29,00 DM*
304 Speedup Set Sie erhalten ein breites Feld an Programmen, die Ihre Festplatte / Laufwerk um ein Vielfaches beschleunigen. Beachten Sie bei Festplattenbeschleuniger folgendes: Erst Preise vergleichen, dann kaufen... Ab Kick 2.0 ***3 Disketten*** *9,90 DM*
361 Workbench-Tools Wahnsinnshilfen für die Workbench: Magic WB, Magic Menü, Tool Manager, WB Action, Icons, Browser II und zahlreiche weitere Programme. Die Workbench-Fenster werden ab sofort völlig neu aussehen und Sie können z.B. Dateien per Mausklick kopieren und bearbeiten. Sie erhalten sagenhafte **8 randvolle Disketten** für nur 29,00 DM! Ein unschlagbares Preis-Leistung-Verhältnis !!! Der Komplettpreis: *29,00 DM*
341 Astronomie Set Die Riesensammlung rund ums Weltall, Planeten und Raumfahrt. Beispielprogramme: Das Solarsystem, Weltdatenbank, Gravity, Star Chart, Moon Tool, Planetarium, Orbit, Planeten des Universums, Weltenbauer und zahlreiche weitere Programme. Ein wirklich faszinierendes Programmpaket, daß alle Menschen interessieren sollte. 5 Disketten... *19,00 DM*
305 Englisch komplett Ein Programmpaket, mit dem Sie sowohl die englische Sprache durch diverse Lern- und Vokabelprogramme erlernen können als auch englische Wörter, Sätze und Texte in die deutsch Sprache übersetzen können. Beispiele: Lesson One, Vokabel Pauker, Vokabel Professional, Englisch Genie, Wörterbuch, und so weiter... 3 Disketten *9,90 DM*
222 Professional File System Vergessen Sie Ihr altes Amiga-File-System und installieren Sie das Professional File System. Dann können Programme bis zu 20 mal schneller geladen werden. Auch werden sämtliche Diskettenzugriffe wesentlich beschleunigt. Das ganze System gibt es zum absoluten Schlagerpreis von *5,00 DM*
306 Das Platzwunder Dieses Programm erlaubt eine ganz neuartige Formatierung von Datenträgern. Ab sofort können Sie auf normale DD-Disketten über 100 KB mehr Daten und auf HD-Disketten über 500 KB mehr Daten Schreiben. Aus 880K wird 984K und aus 1,44 MB wird 1,86 MB. Ab Kickstart 2.0 *9,90 DM*
223 Assembler Kurs Ein äußerst ausführlicher Kurs, der sauber in verschiedene Kurse eingeteilt ist. Werden Sie innerhalb von 3 Monaten zum professionellen Programmierer. *5,00 DM*



Süddeutsche Zeitung vom 17. 8. 95

Landgericht: Bei Porno-Hatz übers Ziel geschossen

Staatsanwalt rutscht auf schlüpfrigen Titeln aus

Wirtschaftlicher Schaden für Computerzeitschriften-Verlag im „offensichtlichen Mißverhältnis" zur Bedeutung der Sache

Von Ekkehard Müller-Jentsch

EIN SIEG DER GERECHTIGKEIT

EDITORIAL

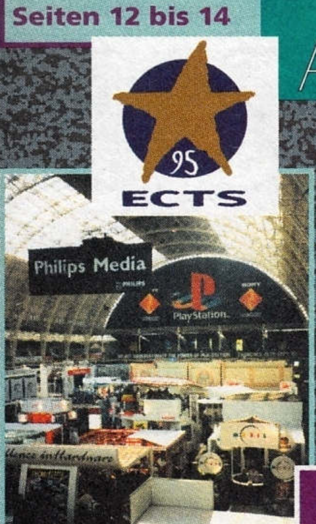
Nicht nur auf den Seiten der Joker-Magazine haben die Beschlagnahmungen unserer Hefte hohe Wellen geschlagen, auch die Süddeutsche Zeitung und Focus fühlten sich zu entsprechender Berichterstattung bemüßigt – wobei ich in letztgenanntem Nachrichtenmagazin dergestalt zitiert wurde, daß ich auch zukünftig nicht pauschal auf Annoncen für Erotik-Software verzichten wolle. Damit habe ich mir nicht überall Freunde gemacht, da andere, von derselben Problematik betroffene Verlage sich sofort der Staatsmacht gebeugt haben. Mit welchem Recht aber darf man seriösen Anbietern von CD-ROMs mit geschmacklich einwandfreien Aktbildern den Anzeigenraum verwehren? Mit keinem, wie jetzt die Aufhebung des Beschlagnahmebeschlusses seitens des Münchener Landgerichts klar bewiesen hat!

Mein Glauben in Recht und Gerechtigkeit ist damit wieder hergestellt, hat das Gericht in diesem Urteil doch klargestellt, daß die Beschlagnahmungen völlig unverhältnismäßig waren – selbst wenn es sich bei den monierten Produkten um Pornographie handeln würde, was aber nach wie vor nicht feststeht und von mir nach persönlicher Anschauung auch keineswegs bestätigt werden kann. Für mich bleibt damit eigentlich nur ein kleiner Wermutstropfen: Warum blieb es mir und meinem Anwalt allein überlassen, im Stil eines modernen Don Quichotte für die gerechte Sache zu kämpfen, während sich die Konkurrenz dieser offensichtlichen Ungerechtigkeit so willfährig beugte? Ist es nicht Sache der Presse, im Interesse der Öffentlichkeit auch gegen eine scheinbare Übermacht anzutreten? Na ja, jetzt werden natürlich auch die Duckmäuser von der herbeigeführten Gerechtigkeit profitieren, während wir uns darum bemühen dürfen, vom Staat die entstandenen Kosten ersetzt zu bekommen...

Dem spektakulären Vorgang habt Ihr es auch zu verdanken, daß erstmals in der sechsjährigen Geschichte des Joker Verlags ein und dasselbe Editorial im PC Joker und dem Amiga Joker veröffentlicht wird, doch sollen schließlich alle Leser über den erfreulichen Ausgang dieser höchst unerfreulichen Situation informiert werden. Und mein üblicher Schlußsatz kann ja auch ohne Abstriche für beide Hefte gelten: Viel Spaß mit der neuen Ausgabe Eures aktuellen, kompetenten, unterhaltsamen und nun auch höchst offiziell jugendfreien Compu-Mags!

Euer **Michael**

AUSSICHTEN: Ob in London auf der **ECTS '95** oder in Berlin auf der **INTERNATIONALEN FUNKAUSSTELLUNG**, der Amiga ist wieder groß im Kommen! Aktuelle Neuigkeiten und gute Nachrichten auf den
Seiten 12 bis 14





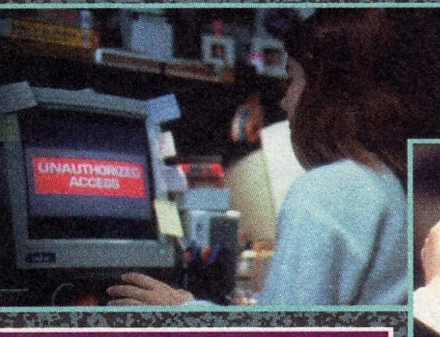
MESSENACHLESEN ZU ECTS UND IFA

STAR CRUSADER



PRIMAL RAGE

ABSICHTEN: Wenn der Amiga wiederkommt, dann kommt natürlich auch wieder tolle Software – etwa die Space-Opera **STAR CRUSADER** oder die Saurier-Prügelei **PRIMAL RAGE**! Heiße Previews auf den
Seiten 16 bis 17



COLUMBIA TRISTAR FILM GMBH

DAS SPECIAL MIT WETTBEWERB: FILME FÜR FREAKS



THE NET

EINSICHTEN: Der Themenschwerpunkt **FILME FÜR FREAKS** informiert Euch nicht nur in einem großen Special über die neuesten Computer-Movies, sondern gibt Euch beim Preisausschreiben **DIE COLUMBIA-COMPETITION** auch Gelegenheit, exklusive Fan-Artikel zu gewinnen! Film ab auf den
Seiten 74/75 und 76

INH

ALT

Software im Test

FORTSETZUNG FOLGT: Was lange währt, wird endlich gut? Für das heiß ersehnte Rolli-Sequel **DUNGEON MASTER II** gilt der Spruch auf alle Fälle, für den Kampf mit **SUPER STREET FIGHTER II** jedoch nur zur Hälfte! Wieso und warum, steht in den Tests auf den **Seiten 28/29/30 bzw. 34/35**



SUPER STREET FIGHTER II

DUNGEON MASTER II

HÖHEPUNKTE: Als Highlights gehen die Ballerdungeons von **GLOOM**, die Rennen aus **WHEELSPIN** und das Wirtschaftsmanagement von **DER REEDER** diesen Monat allemal durch, jedoch jedes Spiel auf seine ganz eigene Weise. Weise Amigos lesen daher vor dem Kauf die Tests der **Seiten 32, 38/39 und 83/84/85**



WHEELSPIN

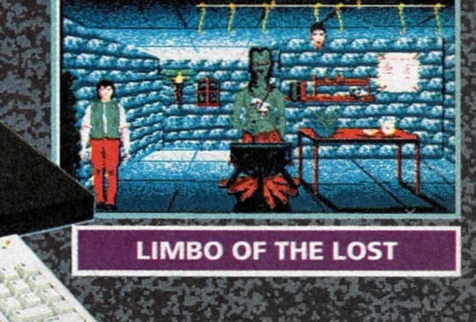
GLOOM

DER REEDER

AUFRÜSTUNG: Wie man sein CD^{32} zum vollwertigen A1200 macht, steht diesmal im **AMIGA CD-JOKER** – genau wie ein Preview zum kommenden Mega-Adventure **LIMBO OF THE LOST** und Tests zu den neuesten CD-Konvertierungen. Zu finden wie immer auf den **Seiten 63 bis 72**



DIE SX^{32}-ERWEITERUNG

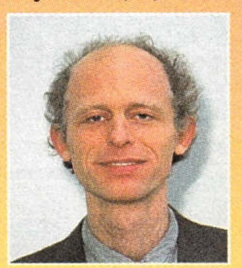


LIMBO OF THE LOST

BETRIEBSGEHEIMNIS

Ein Blick in die Personalakten beschert uns drei Neuzugänge, von denen einer nicht mehr ganz neu und ein weiterer eigentlich sogar schon uralt, dafür um so erfreulicher ist: Willkommen daheim, Oskar!

Alter vor Schönheit, deshalb wollen wir den Vorstellungsreigen mit dem inzwischen 35jährigen **Oskar Dzierzynski** (od) eröffnen.



Aber muß man den Mann eigentlich noch vorstellen? Immerhin war er der erste Joker-Redakteur überhaupt und avancierte dann zum langjährigen Chefredakteur, ehe er vor rund einem Jahr eine ausgedehnte Schaffenspause einlegte. Jetzt ist der begnadete Stilist endlich wieder da, allerdings (um sich und uns eine Menge Streß zu ersparen) nicht mehr in der Funktion des Chefredakteurs – die behält weiterhin Richy – sondern als leitender Textchef. Freut Euch also mit uns auf zukünftig noch unterhaltsameren Lesestoff!

Auch der 24jährige **Martin Schnelle** (mash) treibt sich schon seit einigen Monaten als



Jungredakteur in den Joker-Dungeons herum, höchste Zeit, daß wir Euch Micks Bruder mal ordentlich vorstellen. Also, er ist von Beruf Action-Fan und Autonarr, Trekkie- und Modellbau-Ingenieur aus Leidenschaft. Was er noch nicht weiß: Hier warten viel Arbeit und wenig Geld, seine Hobbies kann er vermutlich vergessen…

Wir hingegen wollen zum guten Schluß unseren Filius **Ole Albers** nicht vergessen, den 21 Jahre jungen Skifahrer und Bergsteiger, der bei uns gerade seine Probezeit als Redaktionsassistent bzw. Nachwuchsredakteur „absitzt". Am Computer sitzt er mit Leidenschaft vor Actionspielen und Adventures, und kennengelernt haben wir ihn als Verfasser interessanter Leserbriefe. Tja, so wird manchmal aus der Berufung ein Beruf.

Ganz zum Schluß gebieten Beruf und Berufung noch den obligaten Hinweis auf unsere aktuelle Teststatistik, und schon könnt Ihr Euch wieder interessanteren Themen zuwenden. Have Fun!

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Wertung	Bereich	Anzahl
Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	0
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	3
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	4
Erste Sahne	(81%-90%)	4
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		4
Ausser Konkurrenz		1

MIXER

NEUE UPDATES

Black Legend verhilft dem etwas unansehnlichen, aber gut spielbaren Action-Flugi **Embryo** jetzt mit einer kostenlosen Patchdisk zu Höhenflügen. Das spielspaßsteigernde File ist unter der Modem-Nummer 0208/45 01 960 oder telefonisch unter 0208/45 01 90 erhältlich.
Wer Updates der Tools **Siegfried Copy** bzw. **Antivirus** benötigt, der wende sich postwendend an Siegfried Soft – mit einer Leerdiskette oder via Modem; alles Weitere steht ohnehin in den Unterlagen der Originalbox.
Last but not least enthält der Standard-Assembler **Devpac** in der aktuellen Version 3.14 die kompletten OS 3.1-Includes und ein verfeinertes Handling. Updates sind gegen Einsendung der originalen Master-Disk und 7.50 englischen Pfund beim Hersteller Hi-Soft zu erhalten, das Komplettprogi gibt's für 175,– DM bei Impuls, Tel.: 0201/52 96 20

ALLE MACHT DEM VOLKE

Bei Magic Bytes wird in Kürze eine „Volksedition" von „Biing!" erscheinen, die neben einem erweiterten Gameplay auch Porträts von Zockern wie Euch und uns enthalten soll!
Deshalb sind die Fans der simulativ-sexistischen Krankenhaussatire aufgefordert, allerlei persönliche Daten und ein Porträtfoto von sich an den Hersteller zu schicken, der sie dann in Form von Patienten oder Personal im Game verbrät. Leider läuft die originelle Aktion vorläufig nur für PC CD-ROM, aber vielleicht darf ja auch bald das Amiga-Volk ein Wörtchen im Digi-Hospital mitreden?

ZWEI NACHBRENNER MIT 1200 PS

An Extra-Power für den A1200 basteln zur Zeit gleich zwei renommierte Hardwareschmieden. Wie die Tuning-Karten im harten Praxistest abschneiden, erfahrt Ihr demnächst von uns – hier erst mal die wichtigsten Daten.
Phase 5 bringt in den nächsten Wochen die Turbokarte **Blizzard 1260** auf den Markt, die dem 1200er dank ihrer brandneuen Motorola 68060-CPU mit 50 MHz eine Performance jenseits von Pentium-PCs bescheren soll – bei voller Spieletauglichkeit, da an eine Rückschaltoption auf den Standardchip gedacht wurde! Der mit SCSI-Controller und RAM-SIMMs zu bestückende Beschleuniger schlägt allerdings auch mit Preisen ab 1.249,– DM ins Kontor. Als Alternative startet im Vertrieb von ZET demnächst die **Apollo Turbo 1240**; sie ist 200 DM günstiger, düst mit ihrer 33 MHz schnellen 68040-CPU einem A4000/040 davon und kann ebenfalls mit RAM-SIMMs und SCSI-Kit nachgerüstet werden.



AMIGA

NA, LOGO

Escoms Tochterfirma Amiga Technologies zeigte auf der Berliner Funkausstellung Flagge: Erstmals wurde einem breiten Publikum das brandneue **Amiga-Logo** präsentiert. Und, wie gefällt es Euch?

BESSER SPÄT ALS NIE

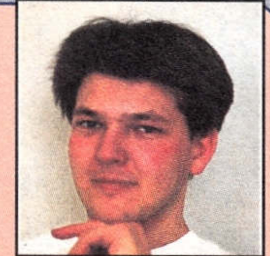
Immer wieder werden wir gefragt, ob und wie ältere „Freundinnen" AGA-tauglich gemacht werden können, immer wieder mußten wir ablehnend antworten. Bis heute!
Denn zu Weihnachten will DCE das **AGA-Kit** auf den Markt bringen: Ein 32-Bit-Chipsatz und ein Logikbaustein auf einer A500-Erweiterungskarte sollen jedem AGA-Progi das Vorhandensein eines A1200 vorgaukeln. OS 3.0 sowie eine Turbokarte mit 68020-Prozessor sind allerdings Voraussetzung, um in den Genuß von 256 Farben und speziell darauf abgestimmten Spielen zu kommen. Klar, daß wir den heiß ersehnten Aufrüstsatz bei Verfügbarkeit ausführlicher vorstellen werden, bis dahin könnt Ihr schon mal den Hersteller unter der Nummer 0208/66 06 73 mit Anfragen bombardieren.



BRANCHEN GEFLÜSTER

NEO IM WORLD WIDE WEB

Ab sofort sind die Austrosoftler von NEO („Whale's Voyage II") via Internet erreichbar: Auf fünf WWW-Seiten finden Spielefans allerlei Infos und Produktbeschreibungen zu neuen Entwicklungen und Projekten.
Mehr noch, bald wird es sogar möglich sein, NEOlogische Demos und Updates von der Datenautobahn nach Hause umzuleiten! Der Fortschritt hat natürlich auch eine Adresse: **WWW.WEILAND.CO.AT** unter dem Link **CLIENT'S PLATFORM**.




Auch NEO fährt auf die Datenautobahn ab



TEACH ME SUNFLOWERS

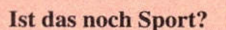
ADI BOIKO, Geschäftsführer von BOMICO und Boß des Hauslabels SUNFLOWERS INTERACTIVE ENTERTAINMENT, unterzeichnete einen Publishing-Exklusivvertrag mit RALF C. HOFFMANN von TEACH ME AMIGA! für die neue SUNFLOWERS-Reihe TEACH ME PC! HOFFMANN, der seine Amiga-Soft bisher im Direktverkauf durch Anzeigen vermarktet, freut sich, daß BOMICO für das Marketing des Projekts einen sechsstelligen Betrag springen läßt. Verständlich…



Zusammen lernt sich's besser: Ralf C. Hoffmann & Adi Boiko

MIT DEN GÖLFEN KEULEN…

Mitte August fand in Langenhagen bei Hannover ein unglaubliches, aber wahres Schauspiel statt: Die Mitglieder des VERBANDS DER UNTERHALTUNGSSOFTWARE DEUTSCHLAND (VUD) waren dort fast vollständig zum Golfen angetreten.
SIERRA DEUTSCHLAND-Geschäftsführer WOLFGANG KLINGEL schlug dabei ebenso Löcher in den englischen Rasen wie HOLGER DICKMANN (GREENWOOD), FRITZ SCHÄFER (KINGSOFT) oder GÜNTHER KOHN (BLUE BYTE). Selbst Schwarzwildjäger GÜNTER FREIHERR VON GRAVENREUTH konnte der sportlichen Versuchung nicht widerstehen. Anschließend wurden dann im Clubhaus alle Bogies und Birdies im edlen Hopfensaft ertränkt…





Ist das noch Sport?

GEFÄHRDETE BIT-KATZEN



Ruf mal einer WWF: US-Kater in Deutschland bedroht!

Die Zusammenarbeit der COSMO ENTERTAINMENT GROUP, seit März deutscher Exklusiv-Distributor der JAGUAR-Konsole, mit ATARI wurde „im gegenseitigen Einvernehmen beendet." Ein neuer Vertriebspartner steht indessen noch nicht fest – das Aus für den einheimischen Raubkatzenbestand?

NOCH MEHR NEUES AUF 3SAT

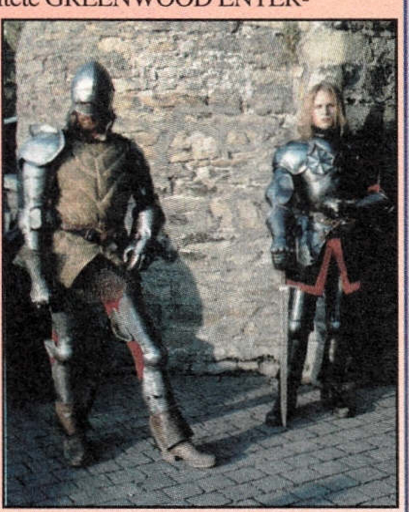
Seit dem 16.9.95 sendet 3SAT acht blütenfrische Folgen von „Neues… Der Anwenderkurs". Moderiert wird die 30minütige Show von Fachautor CHRISTIAN SPANIK und MICHAEL KLOSS, einem Puppenspieler und Mitglied des Frankfurter KLAPPMAUL THEATERS.
Dabei spielt ersterer den Compi-Laien, der den armen MICHAEL bis zur Schmerzgrenze mit Fragen löchert. Zudem ist das Thema der jeweiligen Folge in eine Rahmenhandlung eingebunden, praktische Anwendungsbeispiele und wichtige Tips werden also am Screen quasi vorgelebt – in den ersten Sendungen beschäftigt man sich dabei übrigens mit „Windows 95".



Es gibt wieder Neues von Neues

BOCHUMER RITTERSPIELE

Anläßlich der (PC-) Veröffentlichung des neuen Strategicals „Crusade" veranstaltete GREENWOOD ENTERTAINMENT aus Bochum auf Burg Blankenstein an der Ruhr eine große Release-Party. Nach der Präsentation vor 40 Vertretern von Presse und Handel (z.B. den Chefeinkäufern von KARSTADT und ESCOM) wuchs die Schar der illustren Gäste ab 20 Uhr auf stolze 140 an – und bewunderte schmausend und zechend die Show-Einlagen der eigens engagierten Rittertruppe.



Die neue Sommermode 96

TOP 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

* Ausgesuchte Spitzenqualität
* Exklusiv-Software
* Selbststartend
* Für Einsteiger geeignet

Jede Disk nur 5,50 DM

Wir liefern sämtliche Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amiga-Modellen.

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disketten steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disketten ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM! Also jetzt: Aussuchen & Bestellen

Anwenderprogramme Szenen-Demos

Nr.	Titel	Beschreibung
001	Amos Paint	Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002	DPaint Praxis	Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003	Malkurs	Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
004	1000 starke Sprüche	und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. HIT´96 !!!
005	Deluxe Lotto	Tips, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags / Mittwochs-Lotto...und...
110	Adress Master	Mit Serienbrief-, Umschlag / Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
111	Amiga Base	Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
006	Amiga Test	Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
007	Astronomie	Informationen zu jedem Stern: Name, Lage, Alter... Mit grafischer Darstellung.
112	Computer Lexikon	Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008	Cross	Errechnet **komplexe Kreuzworträtsel** mit eigenen Wörtern. SUPER !!!
009	Data Easy	Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
010	Deluxe Copy	Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
141	Star Demomaker	Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
113	Anfänger Kurs	Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
011	Komfort Workbench	Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz Workbench.
114	**Amiga Atlas**	Streckenplaner: Berechnet schnellste / kürzeste Strecke. Mit Straßenkarten! 10,- DM
012	Diagramm Profi	Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013	Bilanz	Erfaßt Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
014	Autokosten	Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...
015	Icon Disk	Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016	Juke Box	Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
115	Game Maker Set	*Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen.* (Adventures/Breakout) 10,- DM
116	Label Maker	Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG!** 10,- DM
017	Main Actor	Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
018	Disk Track Editor	Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019	Video/Film Verwaltung	Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
020	Notizblock	Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion !!!
021	M-More	Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022	Disketten Retter	Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023	Kassabuch 3.0	Problemlose Ein / Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
117	Pro Tracker	**Die jeweils neueste Version jetzt mit neuen Funktionen !!! 10,- DM**
118	Das Telefonbuch	Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Abenteuernummer, Spaß-Abend, Infos...! 10,- DM
135	C64 Emulator-Pack	100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilfen. 15,- DM
136	Run It	Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
119	Scramble Deluxe	Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
137	Giga Übersetzer	Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. **30.000 Vokabeln**. 3 Disks 15,- DM
024	Diskettenverwaltung	Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...und...
025	Top Timer	Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
026	Turbo Title	Für Mulitmedia und zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
120	Data Master	Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
121	3D Demo	Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. **2 Disks 10,- DM**
138	Alpha & Omega	Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. **3 Disks 15,- DM**
027	Chip Shop	26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Incl. 3 weiteren Demos!!!
028	Roots 2.0 von Sanity	Das erstklassige Siegerdemo der Party ´94 von Szenengruppe Nr. 1 !!!
122	9 Fingers	Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
123	End of Misery	Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw.! 2 Disks 10,- DM
124	***Sequential Techno***	***Compilation*** Der wahre Techno-Höhepunkt mit Sprachausgabe. 2 Disks 10,- DM
029	Rave Hour	Techno-Musik als MTV-Action-Video-Clip mit garantiertem Durchdreh-Effekt.
030	ARTE	**Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der** Euro Top 100 auf Platz 1!
031	Let´s Party	Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
125	Capt´n Hirni	Total abgefahrene Roman-Comics. Ca. 150 Cartoons. 2 Disks 10,- DM
032	Leck mich...	Dutzende Überraschungen. Orbit-Station, Hummipolustikus.... Nur A1200, A4000!
126	16 Mio. Farben	Die beste existierende Bilder-Show nur für A1200, A4000! 2 Disks 10,- DM
033	Multi Megamix III	Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.
142	Oddysey	Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
127	Peace of Mind	Film (5 Min.) mit **Raumschiff Enterprise** und weiteren Animationen. 10,- DM
034	Protracker Musik	7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
139	Skizzo Demo II	Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
035	Artwave & Ethic	Computerkunst mit Ray-Tracing-Objekten: Raumschiffe, Autos, Phantasie...
143	Speed	High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
036	Substance	30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
037	The End	13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
038	Trickfilme	3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
039	Slide´n´Musik	Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

Spiele, Spaß und Erlebnisse

Nr.	Titel	Beschreibung
040	New Lemmings	25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
041	Lemmingoids	Vom Himmel fallende Lemminge werden gnadenlos abgeballert.
100	Lemm.Olympiade	100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen . . . 2 Disks 10,- DM
042	Operation Lemm.	Bratendes Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Halten Sie das Fadenkreuz im Visier.
043	Brettspiele I	Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
130	Brettspiele II	Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM Der Renner!
044	Mensch ärgere...	...Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
045	Scräbel	Top Umsetzung mit fast ***10.000 Wörtern***. Eigene Wörter können eingesetzt werden.
046	5 mal 5	Originalspiel der **Sat1-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik und Top-Spielspaß.
101	Power Pack	Unglaublich: 5 starke Topspiele: Delemma, Poker, Tetrisvarianten...für 10,- DM
047	Das **PEPSI** Game	Das neue Werbespiel: Känguruh-Rennen, Ölfieber, Fischfang, Nil-Überquerung.
048	Punica Oase	Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und, und...
049	Hydro Zone	Der rasante 3D-Action-Flug durch den Zeittunnel. Schnelle Reaktion ist hier gefragt.
050	Karamalz Cup	Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik !!! Länderauswahl mit Hymnen.
051	VL - Das Spiel	Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse. Von der LBS!
052	Memory	Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
053	Aztec Challenge	*Die Umsetzung vom C64:* 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
054	Battle Cars II	Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
055	Blocks	Denkspiel: Ordnen und Verschieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
056	Bomb Pac	Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
057	Conquest & Dom.	Grafikstrategiespiel um Geld, der totalen Eroberung und Macht.
102	System Defender	Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzuballern. 10,- DM
058	Kopfgeldjäger	Killerspiel. Gefährliche jagt in wilden Straßen nach außerirdischen Monstern.
103	Dr. Mario	Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
059	Dragon Tiles	Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
060	Space Taxi	Legende vom C64: Tolles Raumschifftaxispiel für geschickte Joystick-Künstler.
061	Quantum	Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinthen.
062	Megaball II	Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
063	Paradroid II	Die Top Umsetzung: **Klassiker vom C64:** Roboter im Raumschiff.
064	Popeye	Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.
104	Riskant	Original **RTL-Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
065	Sky Chase	Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!!
066	Slot Cars	1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
067	Shanghai ´93	Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!!
068	Super Pacman '92	Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
069	Super Puzzle	Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
070	Familienabend	Sammlung von 6 Kartenspielen, Brett- und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!
105	Power Tetris	Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10,- DM
071	Die Simpsons	**Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.**
072	Tonga	Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
073	Top Secret	5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
074	Wilder Westen	Die neuartige Ray-Tracing-Grafik bietet alles ... Wild-West live ... Top-Action !!!
075	Willi Wurm	Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
076	Wonderland	Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
131	**Spielhölle**	Traumhafter Spielautomat und das legendäre Ping Pong als Neuauflage. 15,- DM
132	Game-Pack 1	Revolver (Peng-Bumm), Universal Conquest (Strategie im Weltraum) 15,- DM
133	Game-Pack 2	Blaster (Action-Ballerspiel), Die lustige Schlumpf-Hüpf-Jagd. 15,- DM
140	Todesfahrt	Auto-Cross-Rennen mit Unfällen und Action-Sound. 1-4 Spieler. 2 Disks 20,- DM
134	Heli Simulator	Superrealistischer Echtzeitsimulator mit allen 3D-Details. Ballerhit! 15,- DM
106	Total Fire	Hubschrauberkampf! Steuern Sie Ihren Hubschrauber wie ein Profi! 10,- DM
077	Jurassic Paralax	Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Urtiere.
078	Alf Disk	Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
107	Cindy	Perfekte, hochauflösende 100%-Fotos von Cindy. 10,- DM
079	Der rasende Reporter	Das wirklich wahre Werbespiel mit Aktionen wie in der Wirklichkeit. Es lohnt sich!
080	David Copperfield	Wie funktionieren seine atemberaubenden Tricks. Sie werden erstaunt sein !!!
081	Military Show	Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
082	NASA Show	Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
083	Op. Täuschungen	Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.
108	Roulette De Luxe	Eine Spezial-Version aus der Szene: Sagenhaft gemütliche Grafik. 10,- DM
109	Reality Show	Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt
Tel. 02871 / 18 51 15
Fax 02871 / 18 66 26

Die Nr. 1 in Deutschland

Rufen Sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummern durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen.
Mindestbestellwert: 10,- DM

Versandkosten:

Inland Bar:	2,- DM
Inland Scheck:	6,- DM
Inland Nachnahme:	10,- DM

Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM

Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
Schnell-Lieferung bis direkt vor Ihrer Haustür
Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!

Spiele TOTAL

Kartenspiele
Die ultimative Sammlung für alle Karten-Narren: Skat, AcesUp, FreeCell, Cruel, Solitaire, Golf usw.
Best.Nr. 150 — *Nur 19,- DM*

Auto-Crash-Total-Games
Racing Maniac (**Brandneu:** superealistische 3D-Grafik als Echtbild-Simulator), Universal Racer, Flag Rally (Der Action Renner mit 1-2 Spieler, 10 Landschaften oder eigenen Landschaften), Hyper Car Cross (Der helle Wahnsinn), High Octane (Die brandneue superschnelle Version ist da !!!)
Best.-Nr. 151 — *Nur 29,- DM*

Spiele Super Pack
Eine hervorragende Sammlung der besten Spiele. Eine super Mischung für alle Geschmäcker. Auch Ideal zum Verschenken: Fußball Manager, Deutschlandfußball (Kampf der deutschen Vereine), Berserkers, Spitfire (3D-Flug-Simulator), Symbol Schach, Wörterraten, Slick Ball (Futuristisches Fußball), Baseball, u.v.m.!
Best.-Nr. 152 — *Nur 39,- DM*

Das Spiele Abo
Alle Spiele-Fans sollten sich jetzt den kostenlosen Spiele-Abo-Reservierungsschein für die jeweils neuesten Spiele im Direkt-Abo anfordern.

Schmaus Paket



Die wahnsinns Multi Media Show: Erleben Sie die phantastische Bilder Show der unglaublichen Bilder und Monster oder Hardcore Tekkno-Videos mit TV-Qualität.

Was halten Sie von dem Magier David Copperfield? Achterbahnfahrt (3D-Echtzeit-Fahrt mit Wirklichkeitseffekt vorwärts und rückwärts-fahrt), Hochzeit (Echter Videofilm mit Bild und Ton einer lustigen Hochzeit), Do the Bartman (Mit Stimmen, Simpsons-Musik und toller Bilder-Show), Beverly Hills 90210 (Original Musik und TV-Ausschnitte) und weitere Szenen-Künstlereien wie eine Tunnelfahrt, Quirlbildanimation, Computer-Baby, Ray-Tracing, Fractal-Echtzeit-Animation oder die Flammen-Animation. Ein riesen Vergnügen für jeden Amiga-Besitzer.

Best.-Nr. 154 — **39,- DM**

Das bieten nur wir

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Schnell-Lieferservice.
- Alle Disketten sind selbst-startend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Katalog jetzt kostenlos anfordern.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.



Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24   46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15

Schnell-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 66 26

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen werden meist innerhalb von nur einem Tag bearbeitet.

Versandkosten:

Bar:	2,- DM
Scheck:	6,- DM
Nachnahme:	10,- DM
Ausland NUR Bar/Scheck:	2,- / 15,- DM

Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, Virus Terminator Spezial-Alleskiller, Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 500 Viren direkt aus der Hackerszene)! Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren: Erkennen von Viren; Arbeitsweise der Viren und Reparieren von Datenzerstörungen.
Ständig aktualisiert.

Best.-Nr. 155 — **29,- DM**

Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört: Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. 156 — **29,- DM**

Disktool/Copy-Pack

Schnellstes Kopierprogramm

Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: ***Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.*** Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten!), Burstnibbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. 157 — **39,- DM**

Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Buisness Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. 158 — **49,- DM**

Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator; oder was halten Sie vom **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene.
Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. 159

Jetzt 20,- DM günstiger **Nur 49,- DM**

Demo/Szenen-Pack aktuell

Multi Media live...



Echtzeit-Flug über Gebirge aus der Sicht eines Flugzeuges.



Erleben Sie die phantastischen Musik- und Grafikmöglichkeiten des Amigas. Wir bieten Ihnen 3 Pakete mit jeweils 10 Disketten mit den atemberaubensten, legendären Amiga Multi Media-Szenen-Demos. *Diskette einlegen, Lautsprecher aufdrehen, Raum abdunkeln und staunen.* Sie werden wunderbare Bilderwelten, technisch brillante Videoclips, Flug-Simulationen, Tunnelfahrten, mathematische Farbspielereien, Plasma, Vector-Grafik in Echtzeitberechnung, Ray Tracing Animationen, Tekkno-Musik-Video-Clips und Vieles mehr erleben. Mit diesem Paket werden Sie erleben, was Ihr Amiga wirklich an Grafik- und Soundfähigkeiten zu bieten hat. Warten Sie nicht länger.

Demo-Pack 1	10 Disks für alle Amigas	Best.-Nr. 160	39,- DM
Demo-Pack 2	10 Disks für alle Amigas	Best.-Nr. 161	39,- DM
Demo-Pack AGA	10 Disks nur für A1200/4000	Best.-Nr. 162	39,- DM



Paint-Shop De Luxe



Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint), Ultra Paint, MCad (Meisterhaftes CAD-Programm), Pointer Animator, Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für die Workbench, Bildmischer, Wolkengenerator (Erzeugt individuelle Wolkenbilder, die als Hintergründe benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.) **Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!!**

Best.-Nr. 163 — **49,- DM**

Musikpaket

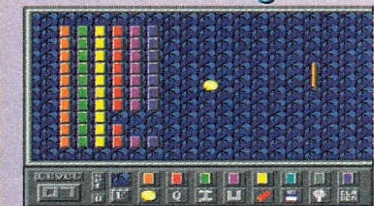


Mit der jeweils neuesten Version des Pro Trackers erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. 164 — **39,- DM**

Top 150

Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung



Einmalig:
150 Programme komplett für nur 49,- DM
Jedes Programm kostet somit weniger als 33 Pfennige!

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger: Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer; künstliche Intelligenz), Statistik, Paßwort, Walking Man (Männchen auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, MultiDat, Biorhythmus, Copper Preferences (Farbige WB), Öko, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Corral, Schreibmaschine, Rechentrainer, Little Intro Maker, Lucky Looser, Turbo Backup, Acces (Top DFÜ-Programm), HQC-Cruncher (Packt Programme), Sprite Mover, View Boot, OKS-Coder, Relokit, Dirmaster, Dr. Dongle, Funktionstasten, Ripper, Sound Sampler, VLabel, SystemCheck, Fractal Land, G-Text, Font Editor, TextEd Plus, Bootgirl, Space-Writer, C-Monitor, Fast Load, Drip, Gridrunner und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.

~~99,- DM~~ Jetzt zum halben Preis

Best.-Nr. 165 — Jetzt Nur noch **49,- DM**

Anleitungen & Cheats

Unglaublich, aber wahr: Über **250 ausführliche Anleitungen** zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie *Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, DPaint, Battle Island, Lemmings II, Crazy Cars III, Dir Opus...!* Außerdem enthalten sind sage und schreibe über **1000 Cheats und Codes** für fast alle Spiele. Als Krönung gibt´s eine **360 Spiele** umfassende Liste, welche Spiele auch auf dem 1200er laufen und welche nicht.

Best.-Nr. 153 — **29,- DM**

Music Collection

Dieses Paket ist die ideale Ergänzung zum Musikpaket. Zahlreiche fertige Musikstücke können weiterverarbeitet werden. Auch das Benutzen der Instumente für neue Musikstücke ist möglich.
5 randvolle Disketten.

Best.-Nr. 166 — **29,- DM**

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Bilder, Grafiken, Clip-Arts, Fotos, Fonts...

Die besten Amiga-Profi-Grafiken nur für Sie

Alle Bilder eignen sich für alle Amiga-Modelle und für alle Mal/Text/Druck/DTP-Programme.

Grafik-Elemente in Deluxe-Color

100 Grafiken mehr!

Sagenhafte **600** Profi-Grafik-Elemente in frohen leuchtenden Farben im Standard Amiga-IFF-Format beinhaltet dieses Paket jetzt! Ganz egal, ob Sie die Grafiken farbig, in Graustufen oder in Schwarz/Weiß nutzen wollen, Sie können die Grafiken 1) Einfach als Dia-Show genießen, 2) In **jedes Malprogramm** (*DPaint, Brilliance...*) einladen, bearbeiten und für Ihre eigenen Zwecke in Bilder und Animationen einbauen, 3) Für Video und Multi Media, 4) Für farbige Werbung, Einladungen, Drucksachen, 5) Für Schwarz/Weiß DTP-Präsentationen erster Klasse nutzen. Alle denkbaren Themen stehen zur Auswahl. Frauen, Autos, Piktogramme, Oberflächen, Natur, Tiere, Phantasie, Rahmen, Buchstaben, wilde bunte Hintergründe, Schule, Beruf, Technik, Karikaturen.... Alle Grafiken lassen sich einzeln verwenden oder in komplexen beliebigen Kombinationen zusammenfügen und in jedes Amiga-Mal/Grafik/DTP/Multi Media/Text-Programm einladen und benutzen. 51 weltweite Profigrafiker haben 3 Jahre Entwicklungszeit in diese einmalig pfiffig durchdachte Grafik-Collection gesteckt. Alle Grafiken sind in hoher Auflösung und für alle Amiga-Modelle geeignet.
Eine deutsche Bedienungsanleitung wird mit geliefert.

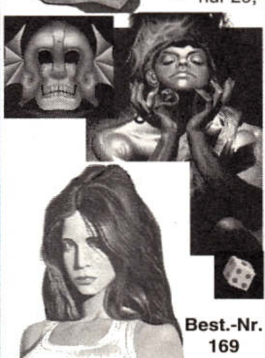
Best.-Nr. 167 **Nur 79,- DM**



Alle Grafiken können problemlos auch in Grau- oder Schwarz/Weiß-Bilder umgewandelt werden.

Power DTP

Über 50 plastisch gefüllte DTP-Bilder in Graustufen lassen Ihre Drucksachen in einem neuen Licht erscheinen.



Best.-Nr. 169 Alle 50 Bilder komplett nur 29,-

Best.-Nr. 169

Jetzt nur 29,- DM

Hintergründe in Deluxe-Color

Alle Angaben wie oben, nur erhalten Sie hier **über 150** komplette Landschaften bzw. Voll-Screen-Hintergründe, die für Video, Animationen und auch für farbige oder S/W-Drucksachen Verwendung finden. Sie können auch einzelne Elemente einfach aus den Bildern herausschneiden und separat nutzen.

Best.-Nr. 168 **Nur 79,- DM**

167 + 168 zusammen nur 139,- DM Sie sparen 19,- DM



Riesen Font-Paket

Dieses prall gefüllte Paket enthält sage und schreibe über 500 Fonts für alle gängigen Mal/DTP/Text-Programme. Die Größe beträgt zwischen 3 und 150 Punkten. Enthalten sind sogar Fonts mit Mustern, Rahmen und Piktogrammen.

Best.-Nr. 170 **500 Fonts nur 39,- DM**

Color Fonts

Bunte Fonts in allen Größen für alle Malprogramme machen Präsentationen, bunte Drucksachen oder Multi Media zum erfolgversprechenden Erlebnis. Die Farben der Fonts können sogar nach belieben geändert werden.

Best.-Nr. 171 **Nur 39,- DM**

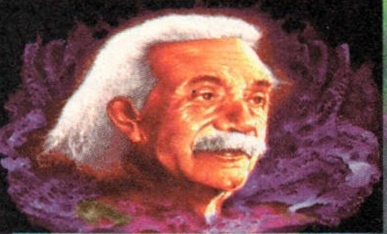
DPaint Pic Pack



Weit über 50 wunderbare Bilder für alle Malprogramme in bester Qualität.

Best.-Nr. 172 **Nur 39,- DM**

AGA Bilder



Die unfaßbare Welt der AGA-Bilder nur für Amiga 1200/4000! Bilder mit bis zu 16,7 Mio. Farben und Motive der Profiklasse lassen alle Augen dahinschmelzen. Alles Exklusivmotive.

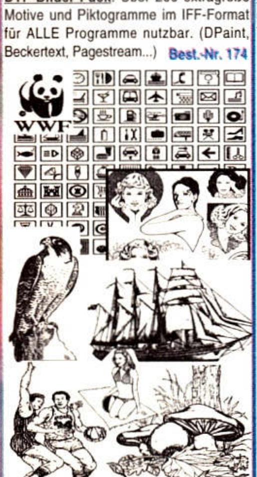
Best.-Nr. 173

Komplett nur 49,- DM

Top Angebot: 174, 175 und 176 zusammen nur 99,- DM! Sie Sparen 18,- DM



DTP-Bilder-Pack: Über 200 extragroße Motive und Piktogramme im IFF-Format für ALLE Programme nutzbar. (DPaint, Beckertext, Pagestream...) Best.-Nr. 174



200 Bilder nur **29,- DM**

DTP-Bilder-Pack Pro: Ca. 1200 Bilder, die natürlich nicht in 174 enthalten sind. Themen: Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer... Best.-Nr. 175



1200 Bilder nur **39,- DM**

DTP-Bilder-Pack Gigant: Über 3000 ganz neue Bilder der Spitzenklasse in hoher Auflösung, die natürlich nicht in 174 oder 175 enthalten sind. Best.-Nr. 176



3000 Bilder nur **49,- DM**

Heimdruckerei



Das perfekte Komplettpaket, um schnell und sicher Drucksachen aller Art zu erstellen und um Grafiken und Texte sicher auf's Papier zu bringen: Amiga Fox (Das spitzen DTP-Programm mit Text- und Grafikeditor), Print Studio (Universaldruckprogramm für Bilder...), Grafik Maschine (Komplexe Grafikbearbeitung), Druckertreiber-Maker (Erstellt individuelle Treiber für alle Drucker), Printer Panel, Super Print und der Print Manager machen Ihren Computerarbeitsplatz zur perfekten Druckerei.

DER DAUERHIT

Best.-Nr. 177 **Nur 39,- DM**

Paint & Print Box

Mit diesem Paket sind Sie in der Lage, praktisch alle Bilder und Fonts dieser Seite professionell weiter zu verarbeiten oder auszudrucken. Ein Studiodruckprogramm sorgt für den richtigen Druck und das Malprogramm ermöglicht Laden, Bearbeiten und Drucken beliebiger Bilder. Neben einem Fontbearbeitungsprogramm erlaubt das Programm **Digital Illusions** mathematische Bildmanipulationen, wie sie es bisher nur bei Photoshop auf dem Macintosh möglich war. (Mosaik, Starburst, Motion Blur, Spiraleffekt, Metamorphose, Splatter, Wellen, Schatten...)

Best.-Nr. 178 Komplett nur **39,- DM**

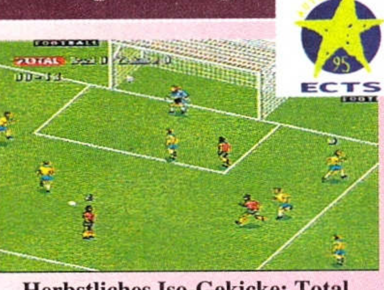
Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24
46395 Bocholt
TEL: 02871 / 18 51 15 * FAX: 02871 / 18 66 26

Versandkosten: Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM Nachnahme: 10,- DM

NEWSFLASH

EUROPEAN COMPUTER TRADE

Wenn der Ruf der Herbst-ECTS als vorweihnachtliches Software-Barometer noch zutrifft, dann können Eis und Schnee ruhig kommen: Für die nächsten Monate sind sehr interessante Amiga-Titel angekündigt!



Herbstliches Iso-Gekicke: Total Football

Bei unserem Messebummel war freilich nicht zu übersehen, daß das Gros der Hersteller sich längst in der Silbermine verbarrikadiert hat. Soll daher der Software-Nachschub im nächsten Jahr nicht vor verschlossenem CD-Schacht stehen, muß sich die Schillerscheibe schnellstmöglich als Standard am Amiga etablieren – am besten in Verbindung mit mehr RAM und schnelleren Prozessoren. Anders gesagt: Aufrüstung tut not, und zwar bei Hersteller (Escom/Amiga Technologies) und User (Ihr) gleichermaßen!

21st CENTURY

Nur AGArianer dürfen ab nächsten Monat Multibälle über die vier Tische des Flipperpakets **PINBALL MANIA** jagen – das aber in schöner Grafik und mit allen Schikanen!

ACCLAIM

Interplay präsentierte am Acclaim-Stand das neue, alte 3D-Rollenspiel **DUNGEON MASTER II** (Test im Heft) und versprach, bis November den Basketball-Knaller **NBA JAM TOURNAMENT EDITION** herauszubringen, allerdings nur für AGA-Körbchen.

ACID

Der Nachfolger des mißglückten „Center Court Tennis" heißt **ANDRE AGASSI TENNIS** und wird der Klasse seines Namensgebers hoffentlich gerecht. Den Mantel des Schweigens hüllte man dagegen um **ABC**: Was hinter dem Titel steckt, wurde partout nicht verraten.

ADVENTURE SOFT

Die Amiga-Konvertierung des witzigen PC-Adventures **SIMON THE SORCERER II** ist immer noch in der Schwebe – man will erst die Marktentwicklung abwarten.

ALTERNATIVE

Nur per Info-Zettel kündigte man die Ballerei **RAGE**, den Flipper **THOMAS THE TANK ENGINE PINBALL** sowie den Fußball-Taktiker **TRACKSUIT MANAGER 2** an. Merkwürdige Methode…

ANCO

Die Fußball-Sim **PLAYER MANAGER 2** überzeugte eher durch hübsche Optik als durch tolles Gameplay, aber vielleicht überarbeitet man ja wenigstens noch den Action-Teil alias „Kick Off 3".

ASCON

Ende des Jahres startet der PS-Manager **POLE POSITION: FORMEL 1 TEAMCHEF** – unserem Eindruck nach könnte er seinem Namen alle Ehre machen und sich vom Start weg an die Spitze im Simulanten-Rennen setzen!

AUDIOGENIC

Ein komplexes Plattform-Abenteuer im „Beast"-Stil verbirgt sich hinter **ODYSSEY**; außerdem stehen AGA- und CD-Versionen des Schiebepuzzels **SUPER LOOPZ** und des von „Thrust" inspirierten Schwerkraft-Dramas **EXILE** an. Noch kaum gediehen ist dagegen die Arbeit am Knobel-Plattformer **BUBBLE & SQUEAK 2**.

BLACK LEGEND

In den nächsten Wochen sollen die Polygon-Raserei **LEADING LAP** in Normal- und AGA-Version sowie die Ballerdungeons von **CITADEL** und **SWITCHWORLD** veröffentlicht werden.

BLACK MAGIC

Die „Gloom"-Macher kündigten für Oktober weiteres Blutvergießen auf Datadisk an – sowie die eigenständige Fortsetzung **GLOOM II**.

DOMARK

Das deutsche Liga-Drumherum wird demnächst bei **CHAMPIONSHIP MANAGER 2** simuliert; mehr Action verspricht **TOTAL FOOTBALL** mit Iso-Perspektive und einem Gameplay à la „Sensible Soccer".

EMPIRE

Die neulich previewte Heli-Sim **COALA** wirft im November die AGA-Rotoren an, anschließend steht die überar-



Hebt bald ab: Coala

Straßenfeger mit Turbo: Super Street Fighter II Turbo

Krieg der Würmer: Worms

SHOW – LONDON '95

beitete AGA-Variante von **EMPIRE SOCCER** ins Haus.

FLAIR

Obwohl sich bereits ab November zwei **DOUBLE AGENTS** im Stil des „Spion vs. Spion"-Comics fallenreich bekriegen sollen, wurde der Inhalt nur mit den dürren Worten „Plattform" und „Splitscreen" umschrieben...

GAMETEK

Angedroht wurde die CD^{32}-Konvertierung der Knuddel-Kabbelei **PAWS OF FURY**; mehr Freude versprechen der Weltraum-Fighter **STAR CRUSADER** (Preview in diesem Heft) und der „elitäre" Space-Trader **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS**. Zudem wird ab November bei **SUPER STREET FIGHTER II TURBO** weitergekämpft.

GREENWOOD

Hinter dem Arbeitstitel **FAIR PLAY** steckt die Simulation eines Spiele-Magazins: Wer Joker-Redakteur werden will, kann hier ab Frühjahr 96 schon mal üben!

KRISALIS

Hier sitzt man immer noch am vom SNES-Klassiker „Zelda" inspirierten Action-Abenteuer **LEGENDS** – und wird es irgendwann vielleicht sogar veröffentlichen...

LEISURESOFT

Am Stand konnte man sich von den Qualitäten der VR-Brille **I-GLASSES!** überzeugen: Die Zusammenarbeit mit „Gloom" klappte astrein!

MANYK

Die frankophilen Dungeonschlächter legen derzeit letzte Hand an die CD^{32}-Umsetzung von **FEARS**, zumindest verbesserter Sound und vielleicht auch ein paar neue Zwischensequenzen stehen zu erwarten.

MINDSCAPE

Der vielfach angekündigte Duell-Flugi **EVASIVE ACTION** liegt auf Eis, dafür bekriegen sich ab Oktober zwei Söldnerteams im humorigen Actionstrategical **TINY TROOPS**. Wann der ebenfalls schon tausendfach angekündigte Schiller-Raser **MEGA RACE** endlich ins Amiga-Rennen geht, ist dagegen ganz von der hiesigen CD-ROM-Lage abhängig. Daher nochmals: Aufrüstung ist das Gebot der Stunde!

OCEAN

Die Zusammenarbeit mit Team 17 trägt bald Früchte: Angekündigt sind der AGA-Actiondungeon **ALIEN BREED 3D**, das bunte Actionabenteuer **SPERIS LEGACY** und der Würmer-Krieg **WORMS**. Weniger spektakulär verspricht der Rugby-Simulator **FINAL OVER** zu werden.

U.S. GOLD

Auch die Sport-Sim **WORLD CUP GOLF** wird zurückgestellt, bis CD-RÖMer am Amiga Standard sind. Und ob die bereits fixfertig konvertierte Arcade-Knallerei **RAIDEN** jemals erscheint, steht leider ebenfalls in den Sternen.

VIRGIN

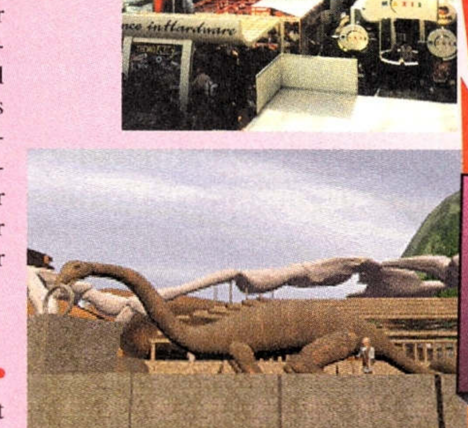
Dem Vernehmen nach ist die CD^{32}-Umsetzung des Saurier-Epos **LOST EDEN** fertig, schon in den kommenden Wochen könnte uns die Urzeit einholen!

VULCAN

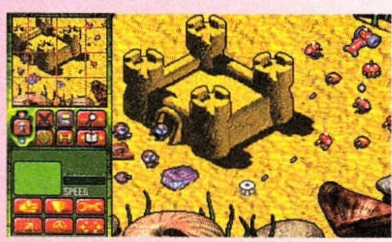
Die Vulkanier führten die knuddelige Draufsicht-Puzzelei **TIMEKEEPERS** vor und stellten so die optische Ähnlichkeit mit den vorangegangenen „Valhalla"-Adventures unter Beweis.

WARNER INTERACTIVE

Zur sehenswerten Saurierprügelei **PRIMAL RAGE** steht alles Wichtige im Preview, ansonsten hatte man wieder die Renegade-Titel **CHAOS ENGINE 2** und **Z** im Gepäck – als neuer Erscheinungstermin wurde das Frühjahr 96 genannt. (rl)



Endlich, die Saurier kommen: Lost Eden



Niedliche Söldner: Tiny Troops



Nur im Alphabet das Letzte: Z

THE WINNER IS...



Einen Freudentag mitten im Messealltag feierte die Siegerin unserer Competition „Action am Amazonas", ELKE FRICKE: Sie hatte eine Flugreise zur ECTS gewonnen und traf dort gemeinsam mit ihrem Sohn SEBASTIAN die Macher von „Flight of the Amazon Queen" und den Ober-Renegaten Tom Watson. Ein Sonderlob geht dabei an die Crew von Warner Interactive für die 1a-Betreuung!

INTERNATIONALE FUNKAUSSTELLUNG IN BERLIN

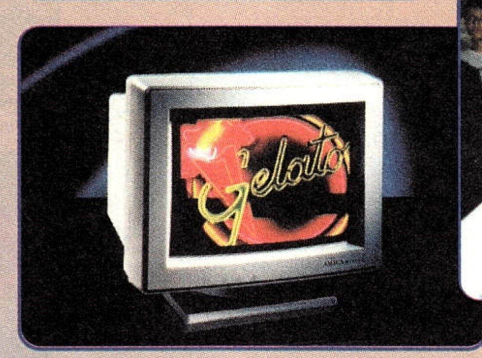
AMIGA-NEWS VON DER IFA

Ende August auf dem Berliner Messegelände, Halle 26, Stand 11: Es war kein Traum, sondern faszinierende Realität – Amigas aller Arten und Größen bis zum Abwinken, die von wahren Volksmassen umlagert wurden!

Der wichtigste Stand auf der Messe



Die neue „Freundin" noch im alten Kleid: Amiga 4000 T



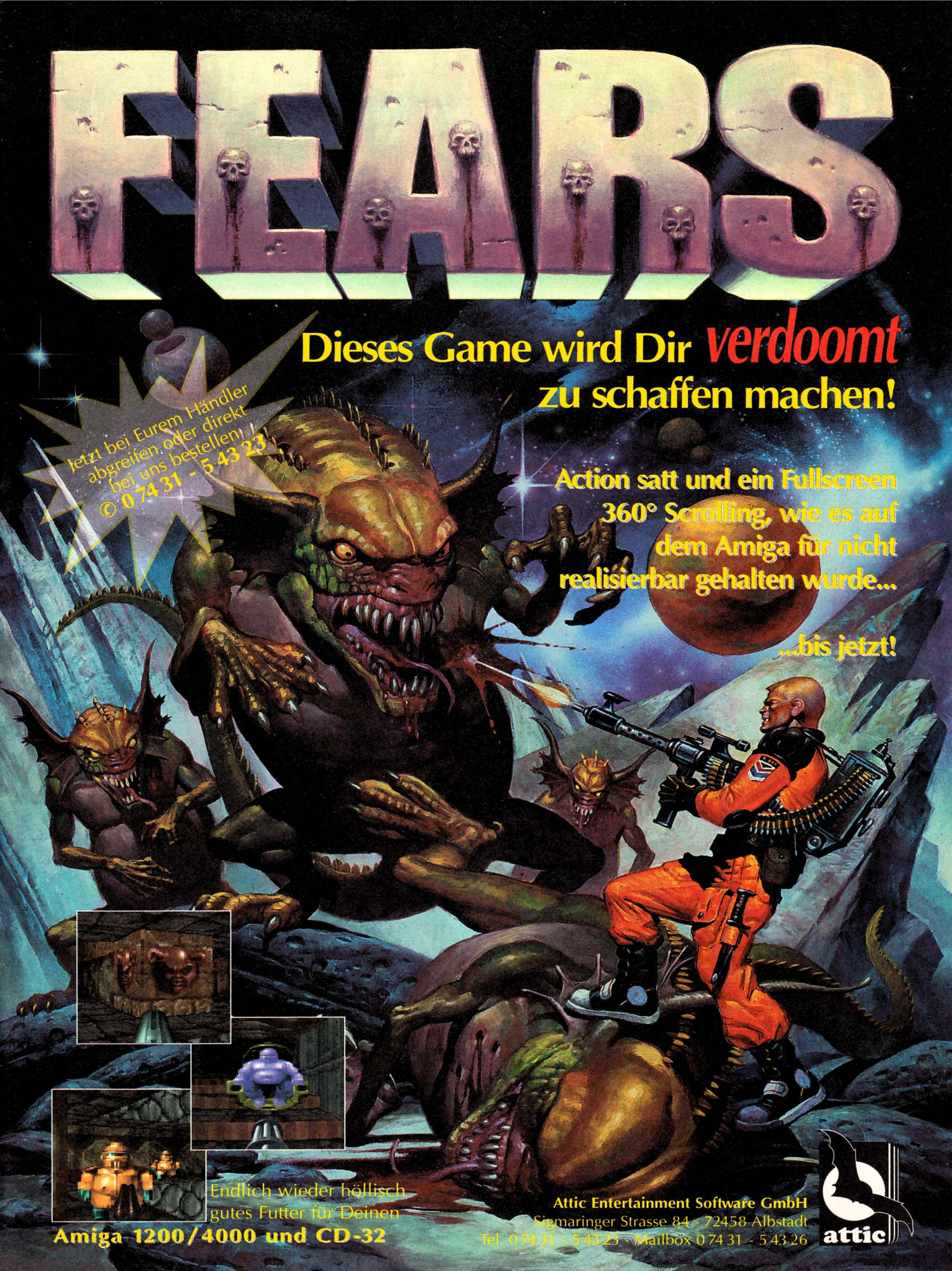
Der neue Blickfang: M 1438 S

Die VR-Sonnenbrille: i-glasses!

Verantwortlich für den in letzter Zeit ja eher seltenen Anblick war AMIGA TECHNOLOGIES, die jüngste Tochter(-firma) des neuen COMMO-Eigners ESCOM. Als Zugpferde der Veranstaltung erwiesen sich der 1200er zum Basispreis von 699,– DM samt Malprogi, Textverarbeitung und zwei Spielen (mit 170-MB-Platte für 999,– DM) und der als „Videomaschine" konzipierte, mit allerlei Erweiterungen (Grafik- bzw. MPEG-Karten, Emulationssysteme usw.) nachrüstbare 4000er Tower. Das mit einem 68040-Motorola-Chip ausgestattete Gerät bietet mit seiner 32-Bit-Architektur hervorragende Möglichkeiten für Desktop-Video, Bildbearbeitung und Multimedia – wovon sich die Besucher mit „Scala", einer ebenfalls vorgestellten Software für professionelle Multimedia-Präsentationen, überzeugen konnten. Und immerhin benutzen Weltkonzerne wie Philips, McDonalds oder Opel diese Technik!

Um so erfreulicher, daß das leistungsfähige Anwenderprogi zum Lieferumfang des ab 4.500,– DM erhältlichen Towers gehört, dazu eine 540-MB- oder 1-Gigabyte-Festplatte. Ab dem Jahresende wird die Highendmaschine dann auch als „Luxusfreundin" mit 060-Prozessor erhältlich sein; für reine Zocker kommt freilich statt dessen der kommende 1300er in Frage, welcher in Berlin noch nicht gesichtet wurde. Als interessant für Normalamiganer könnte sich auch der neue Monitor „M 1438 S" erweisen (der Nachfolger zum berühmten „Mikrovitec 1438"), der erstens unter allen Amiga-Grafikmodi seine Pflicht tut und zweitens mit eingebauten Lautsprechern glänzt – ein ausführlicher Test zum 599,– DM teuren Blickfang folgt im nächsten Heft.

Nicht minder vielversprechend präsentierte sich das Umfeld: Die mit ihrem Quasi-Amiga „Draco" bekanntgewordenen Jungs von MACROSYSTEMS waren ebenso vertreten wie die Münchner Videospezialistin GABRIELE LECHNER oder VILLAGE TRONIC, die zum Thema „Amiga in den Netzwerken" ausstellten. In diesem Zusammenhang erwähnenswert ist auch eine elektronische Kreditkarte der ESCOM-Partnerfirma ESD INFORMATION TECHNOLOGY ENTWICKLUNGS GmbH, welche sich zur Abrechnung von Dienstleistungen in Netzwerken eignet. Der Clou daran ist, daß damit die Gebühren völlig unabhängig von der Art der Daten (Bild, Film, Software) und dem Übertragungsweg (CD, Netzwerk, Satellit) berechnet werden können. Bei der VIRTUAL PRODUCTS GmbH handelt es sich ebenfalls um ein mit ESCOM verbandeltes Unternehmen, das u.a. die 3D-Brille „i-glasses!" und passende Amiga-Software produziert – natürlich war die VR-Sehhilfe ebenfalls auf der Messe zu bewundern. Zum Schluß noch ein schneller Blick auf die DOSen-Landschaft: Auch die neuesten, mit 75 bzw. 100 MHz getakteten Commodore-PCs wurden vorgestellt, und zwar komplett mit Sound- und Grafikkarte, Gigabyte-Festplatte sowie Quadrospeed CD-ROM. Alles in allem scheint das COMMO-Erbe bei ESCOM also in guten Händen zu sein – und das dürfte sicher die wichtigste IFA-Neuigkeit sein! (C. Borgmeier)


FEARS
Dieses Game wird Dir verdoomt
zu schaffen machen!
Jetzt bei Eurem Händler
abgreifen oder direkt
bei uns bestellen!
© 0 74 31 - 5 43 23
Action satt und ein Fullscreen
360° Scrolling, wie es auf
dem Amiga für nicht
realisierbar gehalten wurde...
...bis jetzt!
Endlich wieder höllisch
gutes Futter für Deinen
Amiga 1200/4000 und CD-32
Attic Entertainment Software GmbH
Sigmaringer Strasse 84 · 72458 Albstadt
Tel. 0 74 31 - 5 43 23 · Mailbox 0 74 31 - 5 43 26
attic



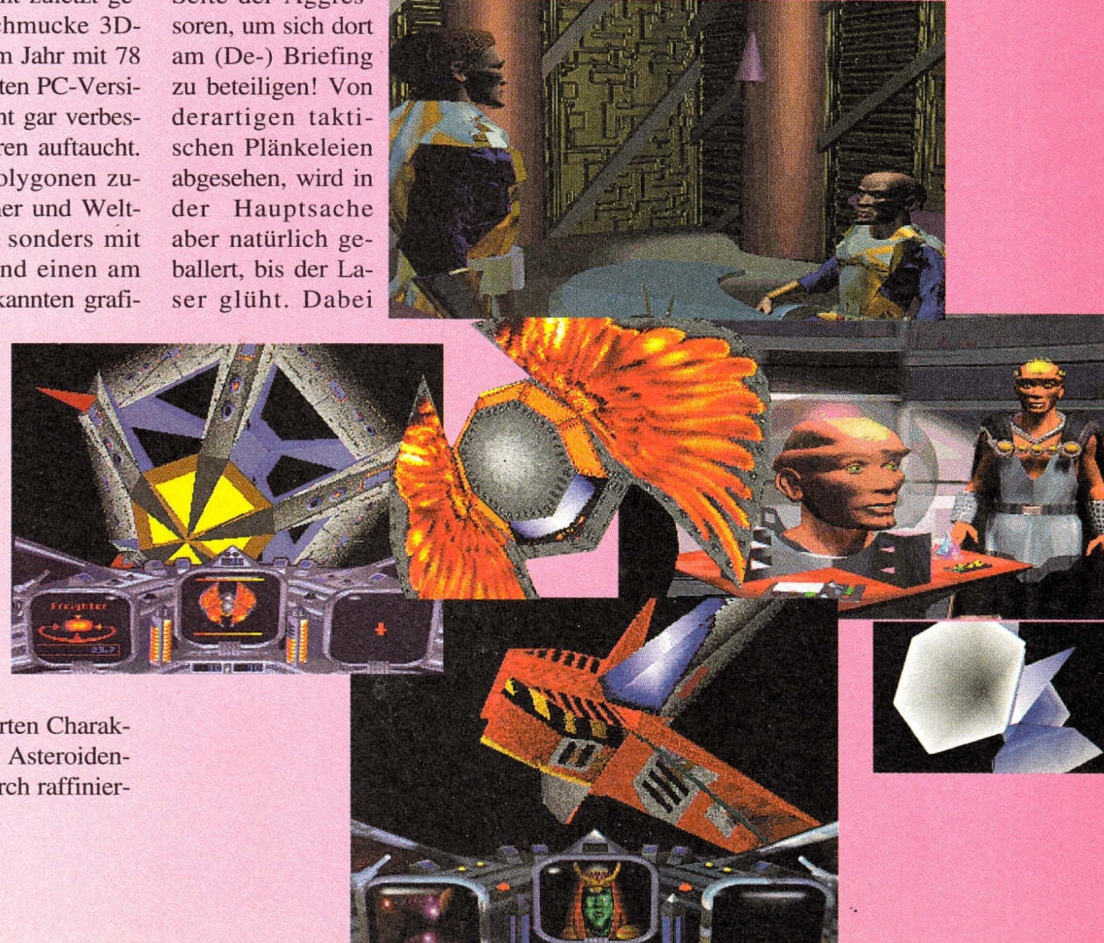
Weltraumkanoniere mit AGA-Raumschiff, aufgepaßt: Bei Gametek laufen gerade die letzten Vorbereitungen für dramatische Schlachten im Stil von „Wing Commander" – die Startrampe ist schon für November reserviert!

Nachdem Chris Roberts' klassische Space-Opera bald drei Jahre im Amiga-Orbit schwebt, keiner der PC-Nachfolger in Sicht ist und somit bisher kein anderer Weltraumflugi die Sternenhoheit im Commo-Nebel erringen konnte, dürfte Gametek der Verkaufserfolg sicher sein. Allerdings nur unter jenen Aminauten, die entweder einen A1200/4000 oder ein CD[32] in der Heimatbasis herumstehen haben.

Verständlich, denn die Spezialisierung auf AGA-Chips soll nicht zuletzt gewährleisten, daß die schmucke 3D-Optik der vor rund einem Jahr mit 78 Joker-Prozenten bewerteten PC-Version verlustfrei, wenn nicht gar verbessert, auf Amiga-Monitoren auftaucht. So will man die aus Polygonen zusammengesetzten Raumer und Weltraumobjekte samt und sonders mit Texturen überziehen und einen am Amiga bislang nicht gekannten grafischen Detailreichtum präsentieren – ähnliches gab bzw. gibt es hier bis dato allenfalls bei Grafikdemos oder in vereinfachter Form in den Ballerdungeons von „Fears" und „Gloom" zu bewundern. Als weitere grafische Highlights verspricht man jede Menge Zwischenbilder mit 256 Farben und gerenderten Charakteren sowie Flüge durch Asteroidenfelder und Nebel, die durch raffinierte Beleuchtungseffekte sehr realistisch dargestellt werden.

Die im Grunde eher schlichte Rahmenhandlung vom Alien-Überfall auf eine harmlose Weltraumkolonie soll im praktischen Flugbetrieb durch allerlei unerwartete Kehren und Wendungen überzeugen. In rund 100 Missionen beurteilt der Spieler da anhand eines Taktikscreens die Ausgangslage, rekrutiert seine Raumschiff-Crew aus einem Pool unterschiedlich begabter Offiziere – und wechselt mitunter sogar auf die Seite der Aggressoren, um sich dort am (De-) Briefing zu beteiligen! Von derartigen taktischen Plänkeleien abgesehen, wird in der Hauptsache aber natürlich geballert, bis der Laser glüht. Dabei gilt es, Patrouillen und Begleitschutz zu fliegen, Angriffe oder Erkundungen zu unternehmen, fremde Satelliten zu durchleuchten und sich halt ganz allgemein als anständiger Space-Held zu bewähren.

Das Arbeitsplatzangebot besteht aus elf Raumern mit unterschiedlichen Eigenschaften und Ladekapazitäten. Ähnlich wie bei „Wing Commander" wird der Pilot zwischen verschiedenen Blickwinkeln (einschließlich Außenansicht und Missile-View) wählen können, und ein Mission-Recorder inklusive Replay- und Rewind-Funktion erlaubt auch den Rückblick auf vergangene Großtaten. Dazu gibt's Sprachausgabe, FX und diverse Begleitmelodien – ob auch der „elitäre" Donauwalzer dazugehört, wollten die Macher noch nicht verraten. Egal, in ein paar Wochen wissen wir's ohnehin... (rl)



PRIMAL RAGE

Im November sind wieder die Saurier los: Time Warner Interactive will noch vor Weihnachten eine Arcade-Prügelei mit prähistorischen Dimensionen am Amiga von der Leine lassen – streut schon mal Stroh in die Arena...

Vor Urzeiten schockgefrorene Götter wurden wieder zum Leben erweckt und kämpfen nun in Gestalt turmhoher Jurassic-Echsen um die Vorherrschaft über das Menschengeschlecht; wie klingt das? Nach einer ziemlich kranken Vorgeschichte? Zugegeben, aber die doofe Story dient ja auch bloß als Vorwand für zünftige Keilereien vor einer wahrhaft grandiosen Frühzeit-Kulisse. Die monströsen Hauptdarsteller für Ataris Arcade-Original wurden seinerzeit aus aufwendigen Drahtmodellen geklont, die man mit einem Kunststoffmantel umhüllt, in Stop-Motion-Technik fotografiert und dann digitalisiert hat – was in der Summe einen Raubtierkäfig mit stolzen 32 MB Umfang ergab! Am Amiga werden da natürlich kleinere Brötchen bzw. Dinos gebacken, doch das äußerst prügelerfahrene Programmierteam Probe (die meisten Titel aus der Feder der Jungs stehen allerdings auf dem Index...) legt für eine weitgehend originale Konvertierung die Faust ins Feuer. So werden sieben unterschiedlich begabte Riesenechsen vor seitlich scrollender Prähistorik mit Fäusten, Klauen und Zähnen um sich schlagen bzw. beißen, ihr gesamtes Lebendgewicht auf den Gegner werfen, eine Menge Kombitritte, Fatality- und Special-Moves vom Stapel lassen oder schon mal das eine oder andere Menschlein aus dem Hintergrund-Deko als energiespendende Zwischenmahlzeit verschlingen. Inwieweit diese Features oder die bislang doch noch arg munter sprudelnden Blutfontänen der Zensurschere für den deutschen Markt zum Opfer fallen, weiß der Hersteller aber bis dato selbst nicht genau.

Damit der Spielfluß richtig fließt, soll das auf voraussichtlich drei Disketten verteilte Game jedenfalls weder exzessiv nachladen noch häufige Diskwechsel verlangen. Auch Pads will man unterstützen und die versteckten Feinheiten des Automaten erhalten – nach Bonusgames darf also gefahndet werden. Zusätzlich sollen sogar die am Automaten unbekannten Modi „Tug-of-War" und „Endurance" die Amigaversion zieren, wobei dann z.B. alle Saurier an einem K.o.-Match teilnehmen. Und obwohl spezielle CD- oder AGA-Versionen nicht geplant sind, verspricht die Grafik ein Leckerbissen zu werden: Durch individuelle Farbpaletten für jedes Urvieh und den Hintergrund sowie die in Echtzeit entpackten Animationsphasen sollen die optischen Verluste gegenüber dem Original minimiert, das Spieltempo aber voll erhalten werden. Toller Dschungelsound, Kampf-FX und Sprachausgabe bilden schließlich den akustischen Rahmen für das urige Beat'em Up.

Der langen Rede kurzer Sinn: Wenn die Verkaufsversion halbwegs hält, was das Vorabmuster verspricht, steht uns ein wahrhaft erschütternder Herbst bevor! (rl)



Profi-Software ab 4,50 DM

Die gigantische Fundgrube für Anfänger und Profis

Computer Center Bocholt
Mallander Computer GmbH
Am alten Wehr 2
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 66 25
Fax: 02871 / 186 626 186

Lieber Amiga-Freund,
herzlich willkommen zu einem **weltweit einmaligen Softwareangebot**, daß Sie jetzt zu einem noch nie dagewesenen günstigen Preis erwerben können. Wir bieten Ihnen die besten Spiele und die aktuellsten Anwenderprogramme. Sie erhalten also garantiert Qualität statt Massenware. Sämtliche Software ist auf Lager und wird meist innerhalb von nur einem Tag ausgeliefert.

* Alle Programme laufen selbständig und ohne Vorkenntnisse.
* Vollständige Virus- und Error-Freiheit.
* Alles Vollprogramme (keine eingeschränkten Demoversionen) und lauffähig auf **allen Amigas**. (sofern nicht gesondert angegeben)
* Umtauschgarantie bei Hard- und Software-Problemen.
* Überwiegend deutsche Programme mit deutschen Anleitungen.

Versandkosten:
Inland Bar: 2,- DM
Inland Scheck: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland Bar: 2,- DM
Ausland Scheck: 15,- DM
Ausland keine Nachname

Jedes Spiel nur **4,50 DM**

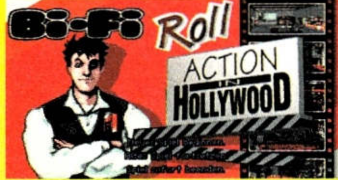
Jedes Programm nur **4,50 DM**

Jedes Spiel nur **5,90 DM**

Jedes Programm nur **5,90 DM**

Top Spiele

400 Glücksrad II
401 Helicopter Mission
402 Frösche Über Straßen und Wasser.
403 Earth Invader Sie kamen von Oben.
404 Das Pepsi Game
405 Skat perfekt
406 Billard Perfekte Billardsimulation.
407 Telekommander II
408 Energie Manager
409 Karate Fighter In fremden Welten.
410 Looty Piraten & Kanonen im Mitelalter.
411 Diplomacy Strategieschlacht
412 Evil Tower Top Abenteuerspiel.
413 Mirror Wars Laserfeuer im All.
414 Tricky Quicky Nesquik-Game
415 Telekommando
416 Bi-Fi II (Action in Hollywood)



Der Nachfolger ist da: Ein neues Grafik-Adventure!

417 Space Walker
Erkunden Sie mit einer Raumkapsel ein altes Raumschiff mit vielen Labyrinthen und Abenteuern.

418 Mine Trasher
Geschicktes Steuern eines Raumschiffes in verzwickten Labyrinthen. Spielt im Jahre 2008!

419 Boggle
Aus wildem Buchstabensalat sinnvolle Wörter zusammensetzen. 1-3 Spieler, 13 Musikstücke !!!

420 Insectoids 2
Gnadenloses Abballern aggressiver Insektenscharen.

421 Hot Blox Neuartige Tetris-Variante.
422 Confusion Verschiebe-Puzzle.
423 Arena 2 Roboter bekämpfen sich.

424 Silver Blade
Ihre Aufgabe ist es, im Jahre 2076 die eingedrungenen außerirdischen Wesen z.B. mit dem Düsenjet zu erledigen! Top Abenteuergame.

425 Tony im Kellogg´s Land



Hat eine super Wertung in **Amiga Games 9/94** !!!

426 Offensive High-Tech im Weltall.
427 Ghost Mines Geisterhaftes Boulderdash.
428 Kinderflug Geschick für Kinder.

429 Raumgleiter
Realistischer 3D-Flug mit Vektorgrafik. Ähnlich dem Klassiker Elite! Mit Radar und Direkt-Sichtkontrolle.

430 Task Force
Strategisches Spiel: Sie können Ihre Männer mit 10 Verteidigungsgegenständen, Minensucher usw. ausrüsten.

431 LCD Dreams
Videospielsimulator mit 4 tollen, lustigen Spielen: Octopus, Parachute, Fire Attack und Oil Panick!

432 Cookie
Lustiges Kinderspiel mit Figuren aus der Sesamstraße.

433 Jet Set Billy
Gemütliches Jump´n´Run-Game als Mischung zwischen Jumpman Junior und Jet Set Willi.

434 High Octane
Autorennen für 1-2 Spieler mit Wahnsinns-Grafik und echten Video-Animationen der Superlative.

Top Anwenderprogramme

435 Amiga World
Shareware-Datenbank mit Informationen zu allen Ländern der Welt (Einwohner, Fläche, Lage, Kapital, Währung, Nummernschilder usw.)!

436 Directory Opus Professional



Das Profiprogramm zum Kopieren von Files, Anzeigen von Bildern, Fonts... Jedoch ohne Hochglanzverpackung, dafür aber nur 4,50 DM !!!

437 Astrologic
Horoskope, Analysen....Test Amiga-Magazin 3/94: gut

438 Bibel Quiz
439 Fahrschule
440 Überweisung
441 Textverarbeitung **Neu!**
442 Rechtschreibprüfer
443 Wörterbuch +
Top Shareware-Engl.-Deutsch-Engl.-Übersetzer !!!
444 ProFakt Fakturierung / Rechnungen
445 ProFibu Finanzbuchhaltung
446 ProData Datenverwaltung aller Art.
447 Streckenplaner (Ab OS 2.0)
"Amiga Route" ist der ultimative Shareware-Streckenplaner, der so bekannt wie professionell ist. Gibt jede Strecke in Wort und Grafik aus. **SuperZoom!**



448 Geheimdisk
Alle deutsche Bankleitzahlen, KFZ-Kennzeichen und Radio-Frequenzen. Wußten Sie eigentlich schon, auf welcher Frequenz die Space-Shuttle den Funksprechverkehr abwickelt. Nein? Diese Disk hilft!

449 Frustkiller (Ab Kick 2.0)
Auf Workbench zu installieren: Explosionsgeräusche oder Maschinengewehrsalben beim Anklicken usw...

450 Mini-Maxi-Video
Neuartige Shareware-Videoverwaltung.

451 Boot-Intro-Maker-Disk
Installiert div. Text / Grafik-Intros im Bootblock.

452 Cover Master
Mit toller Menüführung und sauberem Ausdruck.

453 Kalender Druckt beliebige Jahre.

454 Master Copy II
Kopiert sogar zwischen Disk und Festplatte. SUPER!

455 3D Icons Über 50 Icons für die Workbench! Tolle 3D-Grafiken für alle Zwecke.

456 Disk Arzt & Crack
Vielseitiger Diskettenreparierer und Diskmonitor.

457 Hardwareschaltpläne
C64-Kabel, Stereo-Sound-Sampler,4 Joys, Midi....!

458 Fake Memory
Simuliert eine Speichererweiterung (Fast-MEM). Dadurch laufen wieder viele ältere Programme auf dem A500/A1200/A4000! Einfach genial.

459 Termite
Spitzen DFÜ-Programm mit allen Profi-Funktionen.

460 Quadra Composer
Neuartiger Spitzenmusikeditor: Noteneditor, Spectometer, Scope, Sample, Mixer, CD-Bedienung!

461 Daten Converter Disk
Problemloses Austauschen von Texten, Daten und Programmen zwischen Amiga, PC, Atari, C64 uva...!

462 Datenbankverwaltung
Verwaltet alles wie Adressen, Videos, Briefmarken...!

Top Spiele

480 Superwort
Tolles Wörterraten. Mit Anims und Sprachausgabe.

481 Manager Simulator
Komplexe, realitätsnahe Shareware-Simulation für Junior-Manager. Finanzierung, Produktion, Vertrieb, Erlöse, Marktanteile... Top Grafik, saubere Menüs.

482 Galaga Deluxe
Das bekannte Weltraumballerspiel mit neuer Grafik, tollen Explosionseffekten, Top 20-Highscoreliste, Warpsprung usw.... Einfach ein SUPERSPIEL!

483 Helix
Ufos bedrohen die Erde. Setzen Sie Ihren Helicopter ein.

484 Pengo II
Als Pinguin durch Labyrinthe. Ähnlich wie Pac Man.

485 Nummer 5 lebt
Der Ausbruch der Robotor! Mit Tantanus-Abenteuer.

486 Desert Defender
Flugzeugabwehr. Incl. 3 weiterer Spiele auf der Disk.

487 China Challenge III
Endlich ist die Version 3 da. Fernöstliches Brettspiel.

488 Universal Racer
Autorennen aus der Vogelperspektive. Verschiedene Fahrzeuge und Course zur Auswahl.

489 England lebt Herrschaftsspiel.

490 Black Dawn
Kampfsportspiel im 3D-Labyrinth. Super 3D-Grafik.

491 Assault & Crime Attack



2 Spiele: Bekämpfen Sie die Kriminalität.

492 Kreuzworträtsel
Fast 50 Rätsel mit je 54 deutschen Fragen !!

493 Turbo Hockey
Schnelles Eishockeyspiel für 1-2 Spieler.

494 Overlander
Mit einem Mondauto erkunden Sie einen fremden Planeten. Es lauern Ufos und seltsame Dinge auf.

495 Fatal Mission II
Hervorragendes Weltraumballerspiel mit sagenhafter Grafik von Planeten, Raumstationen oder Meteoriten.

496 STAR TREK THE NEXT GENERATION

497 Knights
Mittelalterliches Kampfspiel für 2 Spieler.

498 Dynamite Warriors
1-5 Spieler. Labyrinth, Bombenlegen, Mauersprengung.

499 Moon Rocket
Geschickte Mondlandung. Mit original NASA-Sounds.

500 Ghost´n´Goblins
Ein völlig geisterhaftes Jump´n´Run-Spiel. Bekannt vom guten alten C64. Mit Gänsehaut-Garantie.

501 Crazy Cross Cars
1-3 Spieler, 10 Pisten, Achterbahnen, Autosprünge.

502 Die spektakuläre Flucht
Fliehen Sie aus einem todsicheren Gefängnis.

503 Psycho Santa
Ein Psycho-Weihnachtsmann fegt mit seinem Schlitten über die Welt. Action/Geschick.

504 Wipe Out!
Eines der ausgeflipptesten Ballerspiele mit Parralax-Scrolling, Rundumsteuerung, Radarschirm usw...!!!

505 Break Out ´96 Perfekt-NEU

506 Mega Block II
Ein tetrisähnliches Spiel mit selten professioneller, fetziger Musik und freundlicher, heller Supergrafik.

507 Aliens Der Angriff aus dem Weltall.
508 Galaxy Fighter Ballern pur.
509 Karate Wurm II Kampfspiel.

Top Szenen-Demos

511 Cappella (Ab Kick 2.0)
Das Originallied "U got 2 let the Music". Einfach Top!

512 Lustikus-Trickfilm
Lustiger, kleiner Trickfilm in der Badewanne.

513 Spheres Umwerfende Musik-Dia-Show mit traumhaften Ray-Tracing-Bildern.

514 Sequential
Ein in der Amiga Joker 9/94 gekröntes Spitzendemo.

515 Rampage
Megademo mit Echtzeitflügen über Berge, tollen Grafik-Feuerwerken, Wasserwürfel, Top Musik usw...!

516 Fatal Morgana
Fetzender Musik-Clip mit Plasma, verschiedenen tanzenden Frauen, Uhren, Straußvogelanimation...!

517 Full Moon (Nur A1200/A4000)
Wohl bestes AGA-Megademo der neuen Zeit: Sprachausgabe, voll realistische Gleitflüge über Berge, Labyrinthbegehung, Feuersimulator usw...!

518 Real (Nur A1200/A4000)
Top AGA-Demo mit Würfelstrudel, Vektorobjekte mit Holz als Textur, Enterprise-Kanal, Flug über Raumstation, Flug über Schlucht und Vieles mehr...!

519 Intel Outside (Nur A1200/A4000)
Anti-PC-Demo mit Videoanimation eines Kindes, Frauengesicht-Zoomer, Comic-Bilder, Glasbruch...!

520 Das Intel WC
Nach einer PC-DOS-Simulation wird der Intel-Chip einfach im WC heruntergespült. Zusätzlich befinden sich auf der Disk das Demo "Eyes of Death" und "We Shave Ass", welches tolle E-Gitarren-Musik, Erdkugelsimulation und viele Effekte bietet.

521 Freitag´s um 8:00 Uhr
AGA-Demo für A1200/A4000 mit superschnellen Tunnelfahrten und Grafikspielereien. Incl. 2 weiteren super Demos und 8 Liedern auf der Diskette.

522 Boggledop
Demo mit Sprachausgabe, lustigen Comicfiguren, die auch sprechen. Von der besten Demogruppe - Sanity. **Incl. 7 weiteren Demos auf der Diskette.**

523 Mega Demos
Ein riesen Paket mit tatsächlich über 20 starken Multi Media Demos aus der Insider-Szene. ZUSCHLAGEN.

524 Virtual Dreams II
Videos von der Diskette: Sie sehen einen echten Videoclip mit Aufnahmen von Computeranlagen und die Verfolgung von weglaufenden Personen.

525 In A Dream
Demo mit Vector-Frauen-Szenen zweier Personen.

526 Twingo Home
Erster Computer-Werbespot - Wie im Fernsehen -

527 Verantwortung
Flugsimulation & das Eine & 34 weitere Effekte.

528 Neural Aussault



Trips, Kämpfe und Flüge in ferner Zukunft im Weltall. 10 Min. Show mit Anflug auf Raumbasis usw...!

Händleranfragen erwünscht

Jedes Paket nur **9,90 DM**

Bunter Mix

540 Gibt es Ufos . . . ?
Erleben Sie exclusive Fotos und lesen Sie wahre Ufo-Erlebnisse, die noch nie veröffentlicht wurden.

541 Mind Field

Auf 3 Disketten erleben Sie fetzige Hardcore Techno-Musik mit Grafik im Takt der Musik: Cubic, Future Shock, Liverman Remix, Slice Tacy, TripOnDiz, Anestia, NXlcio !!!

542 Happy Hippo Songs
2 randvolle Disks mit 12 fröhlichen Profi-Songs.

Clip Arts Superlative
Je Sammlung nur 9,90 DM

Die besten Sammlungen von Clip Art Bildern in höchster Qualität sauber nach Themen sortiert: (Je Pack ca. 50-100 Bilder)


543 Weihnachten


544 Kinder


545 Illustrationen


546 Sport


547 Tiere


548 Autos

Color Clips Superlative
Je Sammlung nur 9,90 DM

Farbige Bilder bis 4096 Farben für alle Amigas und Malprogramme. Wahnsinns-Motive für jedermann:

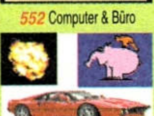

549 Viele Frauen


550 Grusel-Bilder


551 Feste, Freiheit, Comics


552 Computer & Büro


553 Tiere & Natur


554 100 Bilder gemischt

555 Witzecke
Heiße Blondinenwitze, einfach tierisch, Beziehungskisten, Ferienspaß...Tolle Witze zum Lesen und Ausdrucken.

556 Jahreshoroskop 1996
Die Diplom-Astrologin Therese hat exklusiv für uns ein spezielles Jahreskompletthoroskop für jedes Sternzeichen und jeden einzelnen Monat des Jahres 1996 entwickelt. Lesen und staunen Sie.

557 Die Flintstones
Das neue original "Jabba Dabba Doo"-Lied in voller Länge und in Hi-Fi Qualität auf 2 Disks. Wird wie von einer CD abgespielt.

558 Super Battle Zone
Alles wird ins Visier genommen, was sich bewegt. Feine 3D-Polygongrafik und Future-Sounds. Mit Radar und Super-Baller-Salven.

559 Golf spezial

Professionelles Golfspiel mit 16 Landschaften und detaillierter Steuerung. 2 Disketten. Spiel auf Rasen, Wasser, Straße und Sand!

560 Captain Bonus
Als intergalaktischer Polizist haben Sie Missionen in einer anderen Welt zu erfüllen. Ninja-Kampf-Spiel mit Höhlen-Hindernis-Welt-Erkundung.

561 Denver Duk

Lustiges Spiel für Kinder: Onkel Duk muß in einem Labyrinth Diamanten aufeinanderschieben. Incl. dem Kartenspiel "Shoot Pontoon".

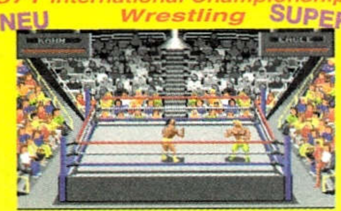
562 Smash Bang Wallop!
Rasantes Auto-Cross-Rennen mit digitalisierten Motorgeräuschen, Frontalaufprall, Feuerball und quietschenden und dampfenden Reifen, die beim Anfahren ein Loch im Asphalt einbrennen.

Jedes Paket nur **19,- DM**

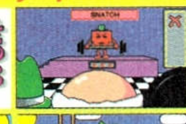
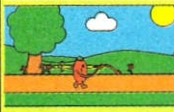
Bunter Mix

570 Maximal Overdrive II
Nur für A1200, A1300, A4000: 3 Disketten mit einem **5 minütigen, echten Videofilm** mit Ausschnitten aus Kinohits wie Star Trek und einem Eisen-Film. Außerdem folgende Filme: Kirmes, Schlägerei, Schwertkampf. Danach gibt´s noch Techno-Musik.

571 International Championship Wrestling
NEU SUPER


Mit Digi-Stimmen, 1-2 Spieler, div. Schwierigkeitsgraden und Top Grafik. 2 Disketten.

572 Kinder Olympiade

Die lustigsten Olympischen Spiele, die es je gab. Spaß-Garantie von 3 Jahren bis 95 Jahren. Mit lustigen Comicfiguren als Sportler und bunter Grafik. 1-8 Spieler können mitspielen. Mit Trainermodus und humorvollen Kommentaren.

573 Video Adventure - Nachbarn -


Spielen Sie interaktiv direkt in der bekannten Sat 1-Fernsehserie mit. Mit digitalen Bildern, gesampelter Musik und Video-Animationen.

574 C64 Super Collection
Einmalige Sammlung von weit **über 600 original C64-Songs** und zahlreichen C64-Bildern aus guten alten Zeiten. Komfortables Abspielen der Musik möglich. Erleben Sie Musik, die teilweise besser als die bekannteste Amiga-Musik ist.

575 Label Pack
Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip; Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Kinder-Filme. Einfach SUPER!)

576 Druckertreiber Pack
Über 100 Druckertreiber sorgen für den richtigen Druck für nahezu alle Druckertypen. Für Workbench und alle Arten von Programmen. (HP, Star, Canon, Epson, NEC, Oki, Plotter....)

577 Super Fußball WM


Neuartiges Fußball-Kartenspiel mit allen Weltmanschaften zur Auswahl. Gemütliche Grafik und tolle Nationalmusik lassen die richtige Stimmung aufkommen. Ein Muß für jeden Fußball-Fan !!!

578 Die 3fach Liste
3 extrem gute Spiele im Pack: Amiga Castles (Angriff für Angriff), Basil Bagoo (Kombi-Action Spiel: Ein Kampf-Baller-Jump´n´Run-Mix) und Battle at Sea (U-Boot-Simulation) Ein muß für für alle Fans!

579 Luftabwehr
Tolles Ballerspiel. Von einem Flugzeugträger aus haben Sie die Aufgabe, mit viel Geschick und schneller Reaktion Ihren Flugzeugträger zu schützen.

Jedes Mega-Pack nur **39,- DM**

Bunter Mix

580 1000 Instrumente
10 prallvolle Disks mit ca. **1112 Musikinstrumenten (Sampels)**, Soundeffekten, Stimmen, Sprüche (Politiker), (Natur)Geräuschen im IFF-Format für alle Musik- und Soundprogramme direkt zu verwenden.

581 Musik Modul Pack
8 Disketten randvoll mit über 200 Musikstücken im ProTracker-Format für alle gängigen Musik-Programme. Alles Spezial-Kompositionen von weltweiten Profi-Musikern. Alle Lieder sind von Ende 1995. *(Nr. 580+581 incl. Pro Tracker 3.15 !!!)*

582 Die Profi-Malbox

Dieses Komplettpaket eröffnet Ihnen die phantastische Möglichkeit, Amiga-Bilder mit dem völlig neuen Malprogramm Amiga-IFF-Paint zu bearbeiten und mit einem Universaldruckprogramm auf´s Papier zu bringen. Damit Sie so richtig loslegen können, erhalten Sie außerdem 3 Disks randvoll mit fertigen Farbbildern und Grafiken aller Art.

583 Action/Ballerspiele

Zertrümmern Sie herabstürzende Felsbrocken

Actiongeladene Sammlung der neuesten Baller- und Actionspiele. Fallschirmspringen, Meteoritenregen, Raumschiffe und Ufos abballern, durch Feuer fliegen oder blitzschnell reagieren ist hier gefragt.

584 Kinderspiele

Für Kinder ab 3 Jahren bis hin zum Erwachsenen: Kinder-Bilder Puzzle, Looly, Haus des Nikolaus, Käsejagd, Ouch! (Mit dem Gummihammer auf versteckte Köpfe hauen. Dabei lustige AU-Quietsch-Geräusche.), Pinguin, Uggo (Bälle in der Luft halten), Delemma (Geometrische Figuren zusammensetzen), Kindermalkasten (Kreidemalen auf Bildschirm)...usw

585 Jump´n´Run Spiele


Die besten Spiele wie Space Taxi (Bekannt vom C64: Geschicktes Steuern einer Weltraumtaxe zu Plattformen. Mit Sprachausgabe), Grib It!, Mr. Munk, Giddy, Colgate Jumpgel, Boulder Dash Mega Collection (Mit sehr vielen neuen Levels) und mehr...!

586 Denk/Brett Spiele
Top Sammlung von Denk-, Brett- und Gesellschaftsspielen mit super Grafik: Tetris, Blasteris, Kreuzweg, Black Jack, Cross Over (Steinchen zusammenschieben), Reversi (Perfekte Grafik), Cracked, Slider, Piper, Toe Popper...usw!

587 Lernpaket
Universal-Sammlung der besten Lernprogramme ab der 5. Klasse bis zum Studium: Gravity, Matrix, Plotter, R.O.M. (Zig Mathe-Themen zur Auswahl, z.B. Kurvendiskussionen), Notenmanager (Schulnotenverwaltung), Molekül 3D, Pythagoras, Chemie-Master, Abacus (2 Disks Elektro(nik)), Grammatik-Pauker, Vokabel-Pauker und weitere Programme.



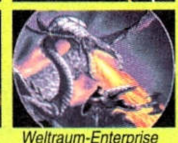
Bunter Mix

590 Die besten Spiele 1995
Diese einmalige Spiele Edition bietet die besten Top Spiele aus dem Jahre 1995: Fatal Mission 3, Marbles, Dogfight, Alien Frenzy, Jump, Schneebitz (Lustig für Kinder), Power Battle (Action Thriller im Science Fiction-Land), Tanks in Action, Kinder Quatsch (15 verschiedene Spiele für 4-12 jährige), Heli Attack und viele Andere Spiele als Komplettpaket zum Superpreis.

591 Szenen-Demo Highlights
Auf 15 randvollen Disketten dürfen Sie brisante Neuerscheinungen von Ende ´95 erleben. Wir haben die besten AGA-Szenen-Demos speziell nur für A1200-A4000 mit bis zu 16 Mio. Farben und superschnellen Grafikanimationen selektiert.




Echtzeit-Film einer laufenden Person als Ray-Tracing-Animation


Weltraum-Enterprise Flug und Dino-Feuerkanone live.

Es ist schon ein wirklicher Voll-Wahnsinn, was der Amiga so an Grafik und Soundeffekte ausspucken kann. Wenn Sie diese 15 Disketten in Ihr Laufwerk einschieben, so können Sie stundenlangen Erlebnissen aller Art folgen. Ein wahres Feuerwerk von echten Multi Media Animation, Filmen und in Echtzeit berechneten Effekten.

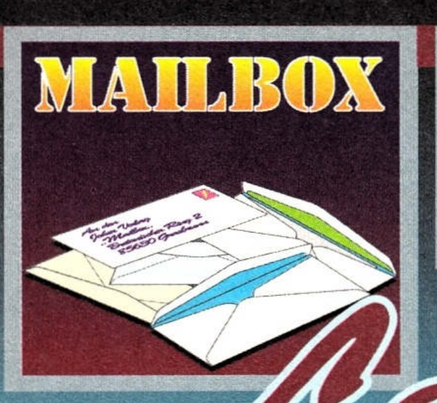
592 Virus/Disk/Repair/Copy Universal-Paket
4 Programmpakete auf einen Schlag: Ein riesen

Komplettpaket mit sagenhaften Kopierprogrammen (auch für Kopierschutz), neuesten Virus-Programme wie Virus Workshop, ein komplettes Sortiment, um defekte Disks oder Festplatten (Read/Write-Errors...) wieder zu reparieren usw., Diskverwaltungen, die Files kopieren oder Fonts, Bilder und Texte anzeigen, und Programme, die auf einfache Weise die komplizierte Shell-Eingabe durch einfaches Anklicken ersetzen.

593 Büropaket komplett
Die komplette Büro-Programmausstattung für alle nur denkbaren Büroaufgaben. Z.B. eine Textverarbeitung, Kontoführung und -verwaltung, eine Adressenverwaltung, ein frei maskierbares und programmierbares Datenbanksystem für Verwaltungen aller Art, ein Shareware-Haushaltsbuchprogramm für den normalen Verbraucher oder ein Statistik-Programm, was sehr übersichtliche Diagramme und Bilanzen darstellen kann. Alles komplett für nur 49,- DM

594 DPaint Bilder & Fonts


Hiermit können Sie so richtig loslegen: 73 Farbbilder, 150 schwarz /weiß-Bilder und über 100 Zeichensätze für DPaint und alle anderen Mal- oder Textprogramme. **Keine doppelten Bilder zwischen 543-554, 582, 591 und 594!**



Die Wette aus der letzten Ausgabe haben wir fraglos gewonnen: Tatsächlich haben die meisten Briefe diesmal den jüngsten Amoklauf unserer beamteten Sittenwächter zum Thema. Daß er gottlob bereits wieder beendet ist, soll uns nicht stören – hier spricht das Volk, Herr Staatsanwalt!

Leserbriefe

ARBEIT F R DEN STAATSANWALT

Jetzt fangen die Herren Beamten ja wirklich an zu spinnen! Wie kann man ein Magazin beschlagnahmen, nur weil dort mal ein Artikel publiziert wurde, der den hohen Staatsdienern nicht ganz in den Kram paßt? Ich bin überhaupt kein Fan von Spielen, bei denen das Blut aus der Packung tropft, aber ich finde, daß Michael im Editorial völlig recht hat: Wie soll man denn wissen, was mit diesem oder jenem Programm los ist, wenn noch nicht einmal darüber berichtet werden darf? Und wenn auch der jeweilige Autor ein Game gut benoten mag, so halte ich uns Leser auf alle Fälle für intelligent genug, daß wir uns eine eigene Meinung darüber bilden können.
Man sollte auch bedenken, Herr Staatsanwalt, daß es das letzte Mal, als der Presse verboten wurde, über bestimmte Dinge zu berichten, ein ausgesprochen düsteres Ende nahm! Wenn Sie aber schon unbedingt beschlagnahmen müssen, warum dann nicht auflagenstarke Massentitel wie „Pravo" oder „Bopcorn"? Schließlich diskutieren hier – mit äußerst freizügigen Fotos illustriert – Jugendliche darüber, in welcher Stellung Bea D. aus M. denn nun entjungfert werden möchte. Und das wird dann auch noch als Lebenshilfe verkauft! Oder warum stört es eigentlich kein Schwein, wenn in der „Wild" wieder mal die Hälfte der ersten Seite von nackten Damen vereinnahmt wird, ganz zu schweigen von den äußerst fragwürdigen Telefonnummern im Innenteil!
Aber vielleicht leiden die Münchner Staatsdiener ja einfach nur unter Arbeitsmangel und suchten daher nach einer kleinen Beschäftigung für zwischendurch? Nun, wie jüngst den Nachrichten zu entnehmen war, haben die Kollegen in Hannover dafür etwas zuviel Arbeit mit den Chaostagen der Punks. Wie wär's, wenn die Münchner dort mal aushelfen? Bei diesem Arbeitseifer müßten die Probleme doch im Handumdrehen verschwunden sein – auch wenn es sich in diesem Fall um wirkliche Probleme handelt…
schlägt Patrick Hartfil aus Duisburg vor.

Gut gebrüllt, Löwe! Im übrigen ist es ja nicht so, daß wir hier in München keine wirklichen Probleme hätten: Laut eines Artikels der „Süddeutschen Zeitung" vom 3. Juli liegen bei der Münchner Staatsanwaltschaft teils seit Monaten und Jahren Anzeigen gegen Schwerstkriminelle herum, die von niemandem bearbeitet werden, weil niemand Zeit dafür hat – klar, die Verfolgung der Computerpresse wegen Staatsverbrechen wie dem Veröffentlichen von Anzeigen für Erotik-Software oder der Besprechung von unliebsamen Spielen muß natürlich Vorrang haben…
Na, glücklicherweise fanden sich am Landgericht München mittlerweile ja Richter mit einer etwas weniger weltfremden Anschauung. Und glücklicherweise kann sich ein Staatsanwalt auf Profilsuche selbst in Bayern halt doch nicht alles erlauben!

DER NASENLOSE

Als ich den offenen Brief an den Staatsanwalt im letzten Joker gelesen hatte, fiel mir doch fast die Nase aus dem Gesicht! Was sind denn das für staatsanwaltliche Machenschaften bei Euch in München? Das sind ja Methoden, wie sie hierzulande in grauer (brauner?) Vorzeit an der Tagesordnung waren! Sollt Ihr jetzt etwa einen Hellseher engagieren, der Euch vorher sagt, ob und wann das nächste Spiel indiziert oder gar beschlagnahmt wird? Mal ganz abgesehen davon, daß ich diese Indiziererei ohnehin für Kinderkacke halte: Bei einem Spiel handelt es sich schließlich immer noch um Pixelblut, aber in den Nachrichten sterben allabendlich wirkliche Menschen – und das können sich wirklich noch die Allerkleinsten reinziehen! Aber anstatt die „Tagesschau" zu indizieren, stürmt man lieber einen Verlag, weil dessen Mitarbeiter sich erdreisten, ein nach Drucklegung beschlagnahmtes Spiel zu testen! Na, dann werden wohl demnächst auch Auto-Magazine kassiert, wenn sich im nachhinein herausstellt, daß einer der getesteten Wagen mit gefährlichen Mängeln behaftet ist, oder was? Normalerweise sollte dieser Staatsanwalt den entstandenen Schaden aus eigener Tasche ersetzen müssen!
findet Uwe Zemke aus Meldorf.

Tatsächlich läuft bereits eine Schadensersatzklage unsererseits, auch eine Dienstaufsichtsbeschwerde gegen den federführenden Staatsdiener ziehen wir in Erwägung. Und selbst wenn Dein Vergleich mit der Tagesschau einer juristischen Überprüfung vermutlich nicht standhalten dürfte, so hast Du doch im Kern ganz recht: Der grundsätzlich durchaus wichtige Jugendschutz darf sich nicht auf ein „Randgebiet" wie Computersoftware versteifen, solange im TV oft sehr viel Gewalttätigeres bzw. Pornographischeres zu sehen ist – ein Pferd zäumt man schließlich auch nicht von hinten auf!

EINE LANZE F R DEN HANDEL

Euer Clinch mit der Staatsanwaltschaft ist wirklich äußerst ärgerlich, und ich kann Eure Wut durchaus verstehen. Ich frage mich ernstlich, wo bei diesem Ermittlungsverfahren der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit bleibt. Andererseits solltet Ihr aber auch verstehen, daß sich der Handel natürlich so weit wie möglich heraushält, zumal der normale Kioskbesitzer ja nicht wissen kann, daß Ihr unschuldig seid. Stellt Euch mal vor, Ihr hättet einen Kiosk, und eines Tages käme die Polizei vorbei, um Hefte einzusammeln – würdet Ihr nicht auch lieber die ganze Auflage zurückschicken, bevor man Euch am Ende noch selber irgendwelche Straftaten (etwa Verbreitung jugendgefährdender

Schriften) anhängt? Und die Gerechtigkeit? Nun ja, Recht und Gerechtigkeit haben sehr oft nichts miteinander zu tun, so schlimm das auch sein mag.
Ich denke aber, daß Ihr bei uns Lesern auch weiterhin so gut ankommen werdet wie bisher.
tröstet uns Angelika Keßler aus Friedrichsthal.

Daß der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit (genau wie die Pressefreiheit) bei den unerhörten Vorfällen mit Füßen getreten wurde, wurde inzwischen ja von höchstrichterlicher Seite festgestellt. Und für den Handel haben wir vollstes Verständnis, zumal im Verlauf der Angelegenheit tatsächlich einige Kioskbesitzer selbst mit Anzeigen zu kämpfen hatten! Die entsprechende Passage im Editorial sollte auch nur verdeutlichen, daß die Staatsgewalt sich hier offensichtlich nicht im geringsten um die Folgen ihres Handelns schert.



1) Wie viele Abonnenten habt Ihr?
2) Wie konnte es passieren, daß Eure ehemals sechsstellige Auflage auf nunmehr 90.000 gesunken ist?
3) Wieso spendiert Michael den Know-Howern dennoch bis 100 Mark mehr als früher? Sonnenstich oder Lottogewinn?
4) Kommt „Dungeon Blaster 5"? Eure Mini-Rollis waren nämlich immer genial!
5) Verschenkt Ihr auf der Computer 95 in Köln wieder irgendwas?
6) Zum schlechten Schluß noch ein paar Bemerkungen dazu, was sich so ein Staatsanwalt doch alles herausnehmen kann! Na ja, Steffi muß sich wenigstens nicht ärgern, daß sie solche Willkür mit ihren Steuern unterstützt, aber was ist mit mir? Ich meine, wenn ein Kind von Programmen wie diesem bewußten Prügelspiel tatsächlich zur Nachahmung animiert werden sollte, dann liegt das vielleicht an den Eltern, aber wohl kaum an dem Spiel. Im übrigen spielen die „Colonization"-Kids doch auch Kolonisten und Indianer und bringen sich gegenseitig um! Wird „Colonization" deswegen indiziert? Wohl kaum – obwohl das eigentlich schade ist, denn dann gäbe es wirklich mal was zu lachen…
grinst Falk Lüke aus Waldbröl.

1) Die Zahl unserer über alles geschätzten, geliebten, verhätschelten und hiermit allerherzlichst gegrüßten Abonnenten liegt derzeit knapp unter 10.000.
2) Na, wie schon? Meinst Du ernsthaft, die große Commo-Krise der letzten Jahre konnte einfach so am (übrigens nach wie vor) auflagenstärksten Amiga-Magazin vorüberziehen? Sie konnte leider nicht.
3) Pssst, davon weiß Michael doch gar nichts! Das finanzieren wir selbst aus den Rücklagen für trockenes Brot und Regenwasser.
4) Sicher, dabei muß der Verlag vor dem Staatsanwalt gerettet werden – und der entpuppt sich am Schluß als Schorsch…
5) Na klar, nur was wir diesmal verschenken, steht noch nicht fest. Gute Worte und freundliche Redakteursgesichter wird's auf alle Fälle gratis geben.
6) Richtig ist, daß es falsch ist, die Verantwortung für die Erziehung zunehmend dem Staat zuschustern zu wollen – die Eltern sind einfach näher am Geschehen. Falsch ist hingegen, daß es richtig wäre, nun auch noch Games wie „Colonization" indizieren zu wollen; selbst wenn es bei Lage der Dinge fast schon folgerichtig wäre.

EINE ZENSUR FINDET NICHT STATT!

Ich bin der letzte, der sagen würde, daß man jedes Computerspiel für jedes Alter zugänglich machen sollte, und im Falle des bewußten Prügelspiels wäre ich durchaus mit einer Freigabe ab 18 einverstanden. Aber darüber hinaus? Schon im Grundgesetz steht: „Eine Zensur findet nicht statt." Und wenn es sich bei Indizierung oder Beschlagnahmung auch nicht im eigentlichen

Sinne des Wortes um Zensur handelt, so kommt sie ihr faktisch doch sehr nahe. Mir ist ohnehin unverständlich, wie leichtfertig in letzter Zeit Spiele indiziert werden! Außer in ganz extremen Fällen wie z.B. NS-Propaganda sollte es keine Indizierungen geben, denn Erwachsene können ohnehin selbst entscheiden, was sie spielen wollen, während man das Jugendlichen-Problem mit einer Altersfreigaben-Regelung lösen könnte. In keinem anderen Land wird so drastisch einkassiert wie bei uns; selbst in den USA und England, die ja eher als konservativ und prüde gelten, schüttelt man über unsere Indizierungswut die Köpfe.
In diesem Sinne kann natürlich die absolute Krönung nicht unerwähnt bleiben: die jüngsten Durchsuchungen und Beschlagnahmungen bei Digi-Entertainment-Redaktionen! Ja, haben denn die noch alle Steine auf der Schleuder? Wo leben wir denn eigentlich?! Vielleicht wollen die gleich noch ein paar Scheiterhaufen errichten und das ganze „Teufelszeug" verbrennen? Es endet doch wirklich jedes Mal in einer Katastrophe, wenn Leute über etwas zu entscheiden haben, von dem sie nicht das geringste verstehen!
Kommen wir nun zum offiziellen Teil dieses Briefes, denn ich möchte mich für den Lapsus mit dem Phantom-Virus auf der „Pinball Illusions"-CD entschuldigen (Mailbox 9/95). Ich hatte damals noch eine ältere Version von „VirusZ", die das betreffende File tatsächlich als „Crime92"-Virus identifizierte. Inzwischen habe ich eine aktuelle Version, und siehe da – das Virus ist verschwunden!
berichtet Helmut Sauter aus Langenargen.

Auch wenn uns für diese Aussage der eine oder andere kreuzigen würde: In Einzelfällen halten selbst wir eine Indizierung und damit ein Jugendverbot bei Spielen für angebracht. Eine Beschlagnahme und damit ein generelles Verbot (wie beim besagten Prügelspiel geschehen) scheint uns indessen ausschließlich für extreme Auswüchse wie NS-Propaganda oder ganz, ganz harte Pornographie richtig zu sein. Auch würden wir beispielsweise nie Sektenpropaganda veröffentlichen und haben da im Fall einer einmalig durchgerutschten Anzeige für Bücher des Oberscientologen Ron Hubbard bereits bewiesen, daß wir nicht auf Kohle um jeden Preis aus sind – um so ärgerlicher, daß man gerade uns nun in just diese Ecke stellen wollte! Zumal von einer Amtsperson, die (wie Du ganz richtig vermutet hast) tatsächlich von der Materie wenig Ahnung hat: Man wollte uns doch allen Ernstes eine Ausgabe des PC Jokers beschlagnahmen, weil dort für das neue SSI-Game „Renegade – Battle for Jakob's Star" auf CD-ROM geworben wurde – und es ein 1988 (!) indiziertes Spiel ähnlichen Namens für den C64 (!!) gibt! Unsere Einwände wischte der Herr Staatsanwalt zunächst mit der Begründung beiseite, „das seien doch nur Tricks, um indizierte Software zu verkaufen" – erst die BPS (!!!) konnte ihn vom wahren Sachverhalt überzeugen!
Wunder gibt es also immer wieder – wie Du ja selbst gerade anhand Deines ominösen Virus feststellen konntest…

BAYERN IST BESSER ALS SEIN RUF

Ich finde es gelinde gesagt bedenklich, wenn sich in Deutschland Unschuldige wieder vor der Staatsmacht fürchten müssen, aber wenigstens seid Ihr nicht die einzigen Geschädigten: Seit Jahren bekämpfe ich hier nämlich mit Hilfe des Amiga Jokers erfolgreich das allen Nordlichtern in die Wiege gelegte Vorurteil, daß in Bayern eine deutliche Mehrheit der Einwohner schrecklich konservativ, verstockt und insgesamt merkwürdig sei. Die bislang verzeichneten Erfolge wurden nun leider durch das exakt ins Klischee passende Verhalten der Staatsanwaltschaft schlagartig zunichte gemacht…
bedauert Gunnar Schuster aus Schlamersdorf.

Auch in diesem Sinne nochmals unsern Dank an die bayerischen Richter des Münchner Landgerichts – selbst wenn die umsichtigen Honoratioren diese Form der Wiedergutmachungsarbeit bei der Urteilsfindung vielleicht gar nicht berücksichtigt haben…

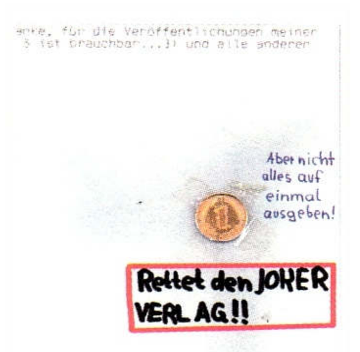
FELIX AUSTRIA

Als neutraler Beobachter möchte ich gerne mal was zum Thema Softwareindizierung schreiben – neutral insofern, als es bei uns in Österreich derlei nicht gibt. Während in deutschen Landen die „heißbegehrte" Indexliste kursiert, dürfen wir uns über eine mit empfehlenswerter Software freuen (manchmal lernt man ja doch aus den Fehlern anderer). Eine empfohlene Altersangabe, wie sie die USK praktiziert, finde ich grundsätzlich okay, aber da gibt es noch eine andere (kenntlich an EU-Sternen unter der Aufschrift „ELSPA"), deren Empfehlungen komplett daneben sind: „Street Fighter II", „Descent" oder „Lands of Lore" empfohlen ab drei Jahren – was soll das?
Und nun noch etwas zur Erheiterung: Kürzlich sah ich im ORF einen Beitrag mit dem ach so großartigen Titel „Wie frauenfeindlich sind Computerspiele?". Einmal dürft Ihr raten, worüber da hergezogen wurde. Volltreffer: Nach einem kurzen Strippoker-Intro wurde „Biing!" geschlachtet! Ach, diese armen Schwestern, vollbusig und blöd! Die männliche Besatzung (immer voll auf Draht und pflichtbewußt – was ist wohl blöder?) wurde natürlich nicht erwähnt. Tja, und am Hintergrundmonitor war Larry voll im Bild – vor lauter Empörung habe ich mir die derzeit leider nur am PC erhältliche komplette Larry-Serie zugelegt, um ihm die Leviten zu lesen. Was doch nicht alles diskriminiert, wenn man nur lange genug sucht – es lebe der Computer-Unterschied!
verabschiedet sich Claudia Fischer aus Wien.

Die Altersfreigaben der ELSPA, dem europäisch/englischen Gegenstück zum deutschen VUD, sind fraglos oft ziemlich daneben – weshalb sie hierzulande auch völlig zu Recht nicht anerkannt werden. Dein Beispiel einer umgekehrten BPS-Liste zeigt hingegen tatsächlich recht deutlich, wes Geistes Kinder wir Deutschen sind: Immer noch gibt man (ja oft genug gerade reizvollen) Verboten den Vorzug gegenüber sinnvollen pädagogischen Hilfestellungen. Da wirkt der hirnrissige ORF-Beitrag schon fast beruhigend, da er deutlich macht, daß auch in Österreich nicht alle, die etwas zu sagen haben, auch etwas Vernünftiges zu sagen wissen. Noch beruhigender freilich, daß selbstbewußte Frauen wie Du nicht auf derlei Pseudo-Feminismus hereinfallen!

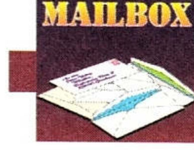
WER DEN PFENNIG NICHT EHRT

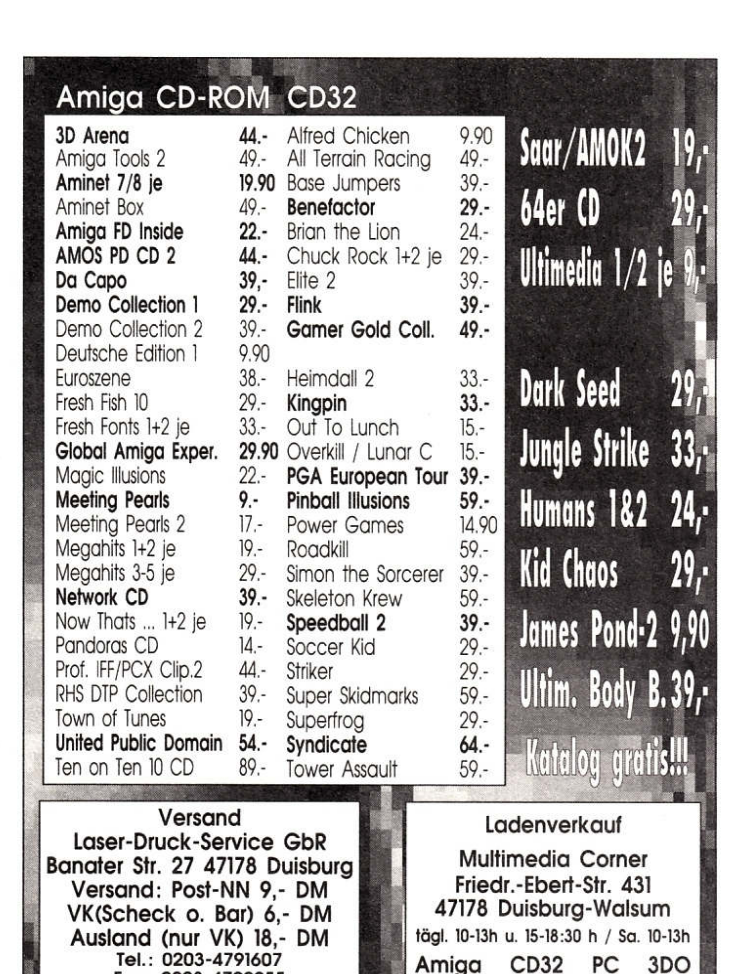
Einen echt netten Unterstützungs-Brief bekamen wir von Martin Vetterling aus Stade. Wir drucken die entscheidende Passage denn auch gleich mal ab und rufen Euch auf: Weiter so, Leute!

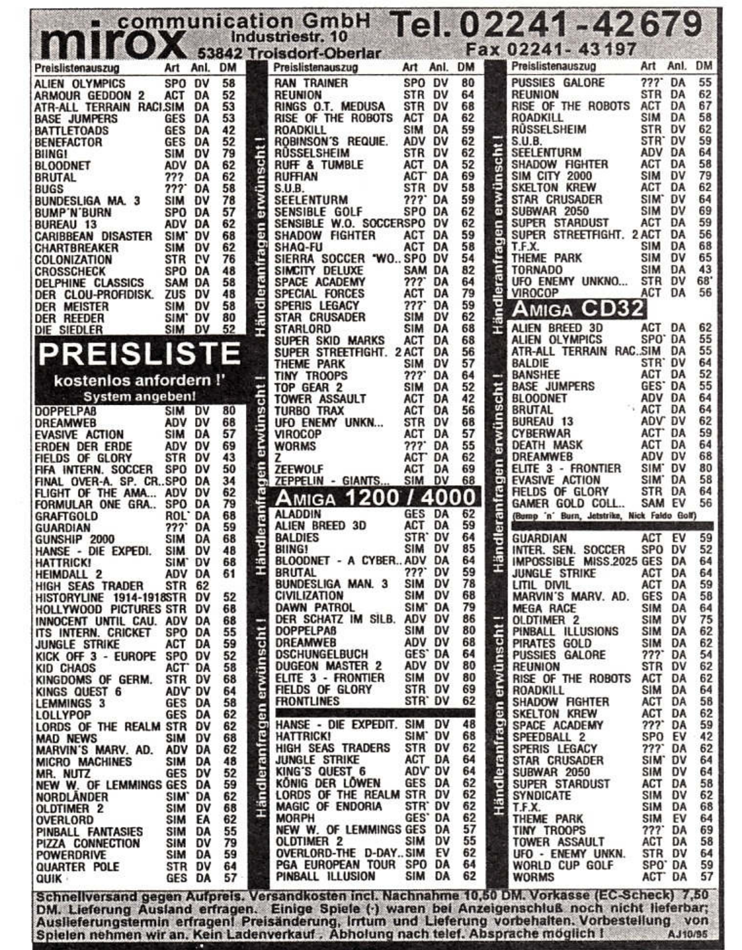




1) Warum ist Brork so häßlich und Brigitta so sexy?
2) Bei welchem Softwarehersteller finde ich eine feste, gutbezahlte Anstellung als Grafiker oder Spieledesigner, um somit schließlich Millionen zu scheffeln?
3) Ist es wahr, daß es wegen der







BPS nie ein Gruppenfoto der Joker-Redaktion gegeben hat?
4) Warum ist bei Euren Prominenten-Interviews nie eine Kontaktadresse dabei?
5) Wie heißt der Möchtegern-Nostradamus, der die letzte Joker-Seite verfertigt? Diesen Knaben sollte man vierteilen oder zum deutschen Meteorologenverein verbannen!
6) Man munkelt, die Erde sei rund. Ist da was Wahres dran?
rätselt C. Sobotta aus Erfurt.

1) Sagen wir nicht – sonst wacht womöglich der Staatsanwalt wieder auf!
2) VTO Productions? Beate Uhse Software?
3) Korrekt, bei einem Gruppenfoto wäre nämlich zuviel nackte Haut auf einmal zu sehen – das ist pornographieverdächtig!
4) Um unsittlichen Angeboten keinen Vorschub zu leisten, weshalb sonst?
5) Du, das ist jetzt aber echt gewaltverherrlichend! Hast Du schon mit Deinem Anwalt darüber gesprochen?
6) Ja, aber es ist verboten, darüber zu reden: „Rund", das klingt irgendwie sexistisch und politisch unkorrekt. Sagen wir also lieber, die Erde sei nicht gerade ausgesprochen eckig und quasi irgendwie kantenfrei…

UND EWIG LOCKT DAS WEIB

Brork, Du Schönling, wieso ist bloß ein gutaussehender Höhlenmensch wie Du nicht verheiratet? Liegt es daran, daß Du immer diese protzige Keule mit Dir herumträgst? Liegt es an Deiner altmodischen Frisur? Sind es Deine Füße, die zum Himmel stinken? Nein, wahrscheinlich wird es einfach daran liegen, daß es außer Dir auf der ganzen Welt praktisch keine Höhlenmenschen mehr gibt! Tja, aber so ungelöst kann man das Problem einfach nicht in der Gegend herumstehen lassen, weshalb ich, mit Hilfe meiner „Freundin", eine Brorkine hergestellt habe. Wo? Nun, in meinem Labor bei Bern! Du kannst sie gleich abholen kommen!
ködert Chris Äberhard aus Wabern in der Schweiz.

In Deinem Labor bei Bern? Na, dann wird Brork wohl ohnehin zu spät kommen…

SCHIETBALL

Das hat man nun davon, daß man einmal ein Spiel kauft, ohne Euren Testbericht abzuwarten, aber der günstige Preis von „Speedball 2" in der aktuellen CD-Version war einfach zu verlockend – wo kriegt man schon noch ein Spiel für unter 50 DM? Aber von glasklarer Sprachausgabe, knackigen Sound-FX und 256 Farben keine Spur! Statt dessen tönte eine statische Applaus-Sülze aus den Lautsprechern, und ich kam mir vor, als ob ich vor einem PC-XT hockte! Was die Bitmap Brothers sich bei dieser Umsetzung gedacht haben, wird mir wohl für immer ein Rätsel bleiben…
glaubt Olaf Gaide aus Hessisch Oldendorf.

Wie Du im aktuellen Testbericht nachlesen kannst, war die schillernde „Ballerei" der Bitmaps auch für uns eine ziemliche Enttäuschung. Allerdings muß man (neben dem von Dir bereits angesprochenen Tiefstpreis) auch die derzeitigen Gegebenheiten am CD[32] berücksichtigen, und was es da so an Genre-Konkurrenz gibt, läßt den verschlimmbesserten Klassiker dann wieder um Klassen besser aussehen, stimmt's?

EIN HERZ F R HUNDE

Wenn Michael nicht mehr Berichte von und über Daisy druckt, dann will meine Hündin Cora bei Euch vorbeikommen und ihn ins Bein beißen. Sie meint, es müßte mehr für den Hund im Heft sein. Habt Ihr z.B. schon mal daran gedacht, Werbeverträge von Frohleck oder Schlappi an Land zu ziehen?
schlägt Manfred Erb aus Grünstadt vor.

Uns doch egal, was Dein Köter

denkt: Wir haben uns über die Aufhebung der Beschlagnahmen hier alle einen Haxen ausgefreut – da wird Cora wohl weiterhin am Gummiknochen mümmeln müssen…



Vor ein paar Wochen fiel mir beim PD-Händler eine Diskette in die Finger, auf der stand „Doom – jetzt auch für Amiga"! Neugierig geworden, legte ich mir das Teil zu und mußte feststellen, daß ein Programm namens „Escape from Mount Doom" über meinen Monitor flimmerte. Mit dem bewußten PC-Ballerdungeon hatte das Game buchstäblich nix zu tun – und einen Umtausch lehnte der Händler mit dem Hinweis ab, das sei ja auch nicht ausdrücklich behauptet worden. Kann man dagegen nichts unternehmen?
grollt Marius Markowski aus Gelsenkirchen.

Nun, vielleicht könnte ein Anwalt etwas unternehmen – wird er aber nicht, bei einem Streitwert von ein paar Märkern. Immerhin haben wir den Vorfall ja nun als Warnung an weitere Amigos gedruckt, die auf den unseriösen Bauernfang hereinfallen könnten. Also, laßt Euch nicht für doom verkaufen: Die PC-Kerker sind erstens indiziert und zweitens nicht für den Amiga erhältlich!

BEIM BARTE DES PROPHETEN

Als ich neulich Euren aktuellen Multimedia Joker aufschlug, sah ich etwas Schreckliches: Papa Joe mit Vollbart! Argk, wie konnte er uns so was antun? Nichts gegen Herrn Nettelbeck, aber sagt ihm bitte, er soll sich die Gesichtsserviette wieder abrasieren! Im übrigen sieht er ohne Bart meinem Geschichts-, Wirtschafts- und Englischlehrer recht ähnlich – treibt sich Joe vielleicht auch an der Beireis-Realschule herum, und nennt er sich dort Hans-Joachim (ha!) K.?

Jetzt zum von Escom geplanten Neu-Amiga: Tolle Sache, aber warum soll er einen PowerPC-Prozessor bekommen? Ich will einen richtigen Amiga und keinen PC im Amiga-Gehäuse!
moniert Christoph Memmert aus Helmstedt.

Soviel zu Deiner haarigen Beschwerde: Joe hatte früher bereits eine solche Gesichtsmatte (nachzuprüfen in älteren Ausgaben) und hat sie bloß abrasiert, um dem von ihm hochgeschätzten Lehrkörper Deiner Schule ähnlicher zu werden – als man ihm dann aber mitteilte, daß er ohne Bart sämtliche Schönheitspreise der DWG (Deutsche Waldschrat Gesellschaft) zurückgeben müsse, ließ er das Gewächs natürlich gleich wieder sprießen.
Was nun die neue Escom-Hardware betrifft, ist unseres Wissens für den 1300er der 68030-Prozessor in der Diskussion, was auch Sinn macht, da der 040er nicht völlig spielekompatibel ist. Aber selbst wenn spätere Modelle einen PowerPC-Chip hätten, so können wir Dich dahingehend beruhigen, daß der abgesehen vom Namen mit einem herkömmlichen PC wenig gemein hat – tatsächlich handelt es sich hier um eine Gemeinschaftsentwicklung von Apple, Motorola und IBM.

VOLL IM BILD

Nach jahrelanger Treue hat mich mein guter alter 500er-Monitor verlassen. Da mir ein neuer zu teuer ist, möchte ich meinen Amiga per Scart-Kabel an den Fernseher anschließen. Drückt das sehr auf die Bildqualität, oder reicht's noch für „F-117", „Gunship" und dergleichen?
hofft Daniel Diehl aus Hofheim.

Scart ab: Die angepeilte Verbindung klappt astrein und garantiert besten Durchblick – selbst aus nicht so großen (Flug-) Höhen.

RAMMIDAMMI

Ich weiß zwar, daß mein 500er nicht dem neuesten Stand der

Technik entspricht, aber da ich noch eine Menge Games für meinen Liebling besitze, möchte ich ihn auch künftig behalten. Leider behaupten viele neue Programme, ich hätte nicht genug Speicher – damit kann aber wohl nur das Chip-RAM gemeint sein, denn erweiterungsmäßiges Fast-RAM habe ich via Festplatte und Turbokarte in Hülle und Fülle. Gibt es also eine Möglichkeit, mein Chip-RAM zu erweitern, und was würde mich der Spaß kosten?
rechnet uns Frank Jänke aus Plön vor.

Nun, zum Bleistift bietet die Firma CP, Poststr. 25, 49624 Löningen, solche Erweiterungen für ca. 300,– DM an. Das klingt zwar nicht unbedingt billig, aber dafür kriegt man hier auch immerhin satte 2 MB Chip-RAM.

AUSGEBOOTET?

Einige Spielehersteller haben anscheinend bis heute nicht begriffen, daß ein vernünftiges Game eine ebenso vernünftige Festplatten-Installation besitzen sollte. Da kriegt man doch die pralle Wut, wenn Programme wie „Aladdin" oder „Roadkill" nicht installierbar sind und oft noch nicht mal eine Zweitfloppy unterstützt wird. Nun habe ich von einem Programm namens „Bootchampion" gehört, das alle NDOS-Disks in normale DOS-Disketten umwandeln soll – und damit müßten sie sich ja auch installieren lassen. Woher bekomme ich dieses geniale Teil?
lechzt Hendrik Eischeid aus Elsfleth.

Klingt zu schön, um wahr zu sein: Erstens gibt es viele verschiedene No-DOS-Formate, zweitens müßte man wohl zusätzlich noch das Programm verändern, da es auch in der „DOS-Variante" versuchen wird, das Game von Diskette zu laden. Was es allerdings tatsächlich gibt (etwa in Mailboxen etc.), das sind Installer, mit denen man einzelne, konkrete Games wie z.B. das besagte „Aladdin" auf Festplatte bannen kann.

AMIGA FOREVER

Ich möchte mal was zu der momentanen Wir-verkaufen-den-Amiga-und-steigen-auf-PC-um-Stimmung sagen, denn ich kann das alles nicht ganz nachvollziehen. Was ist am PC denn eigentlich soviel besser? Und kommt mir jetzt nicht mit tausend Klonen der indizierten ID-Dungeons, wer will die schon? Auch die Rollenspiele, die neuerdings häufig diese 3D-Perspektive verwenden, scheinen mir meist mehr Wert auf Präsentation denn auf Spieltiefe zu legen. Ich hingegen vermisse Titel wie „Pool of Radiance", „Might & Magic III" oder auch „Eye of the Beholder". Sicher, technische Perfektion ist schon reizvoll, aber nur, solange nicht der Spielspaß drunter leidet. Und wenn ich auf der anderen Seite mal meine PC-Bekannten frage, was sie denn so auf der Festplatte haben, dann kriege ich fast durch die Bank Namen zu hören, die der Amiga auch kennt: „Colonization", „Theme Park", „Sim City 2000" oder „Pinball Dreams" – konkurrenzlos ist die DOSe nur, wenn es um „Wing Commander III" geht.
Davon abgesehen muß sich jeder Abwanderungswillige darüber klar sein, daß quasi jährlich eine neue Hardware-Ausstattung erforderlich wird, denn so einfach wie am Amiga (Turbokarte rein; fertig) ist die Sache am PC hier lange nicht.
stellt Jochen Lipps aus Rielasingen fest.

Lassen wir mal die Kirche im Torf: Natürlich gibt es für den PC derzeit ein breiteres Angebot an Software und damit natürlich auch mehr Highlights – und nicht bloß Grafikblender, die aber auf viele Leute ebenfalls einen nicht zu verachtenden Reiz ausüben. Im übrigen hast Du völlig recht, denn auch für den Amiga sind massig Spitzenspiele auf dem Markt, und hier ist der „Hardware-Verschleiß" längst nicht so hoch wie bei den DOSen. Aber wenn dieser Tage Escom die geplante Verkaufsoffensive startet, mag ja die ganze Diskussion schon bald überholt sein…

MEHL F R DIE BOX

Wer kein Staatsanwalt ist, der möge uns schreiben, denn auch in den kommenden Ausgaben will Euch die Mehlbox wieder mit Lob, Kritik, Anregungen und Fragen von allgemeinem Interesse einstäuben! Bei Nichtabdruck ist sogar mit einem persönlichen Bekenner… äh, Antwortbrief der Redaktion zu rechnen, allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, selbst Brork den Absender entziffern kann und der Briefträger schonungslos mit unserer gerade noch jugendfreien Adresse konfrontiert wird:

JOKER VERLAG
MAILBOX
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

krieger





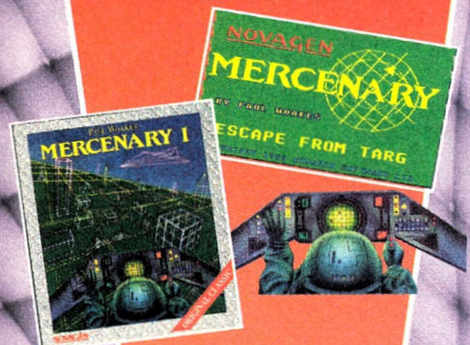
DAS ABO MIT FREISPIEL

Hier tobt der Wahnsinn: Wer jetzt abonniert, bekommt seine Hefte preisgünstiger und schneller denn je – sowie obendrein einen von DREI AMIGA-KLASSIKERN NACH WAHL GESCHENKT!!!

Füllt den Coupon aus, und Ihr bekommt alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, sprich für nur 63,– DM (Ausland: 75,– DM)! Das Porto zahlen wir, zudem werden die Hefte bereits eine Woche vor dem Kiosk-Start verschickt, und zwar ebenso wettersicher wie umweltschonend verpackt. Und jetzt die wahre Sensation: **AUF JEDEN NEUABONNENTEN WARTET DIE VOLLVERSION EINES GROSSEN AMIGA-KLASSIKERS, WOBEI IHR UNTER DREI TITELN WÄHLEN KÖNNT!**

MERCENARY

Wer sich für die klassische Söldner-Action von Paul Woakes entscheidet, erhält den Wegbereiter für eine ganze Generation von Vektor-Games.



CHAMBERS OF SHAOLIN

Viele Jahre galt dieses Kampfsportspiel dank seines abwechslungsreichen Gameplays und der schicken Präsentation als das absolute Highlight des Genres.



HUNTER

Ein Actionadventure, wie es sein soll: tolle Puzzles, diverse Flug- und Fahrzeuge, jede Menge Waffen und ausgefüllte Vektorgrafik vom Feinsten.



Sucht Euch ein Spiel aus, füllt den Coupon aus, und werdet glücklich – zumal bei jeder Abo-Verlängerung eine weitere Top-Prämie auf Euch wartet!

DIE VOLLVERSION EINES GROSSEN AMIGA-SPIELS ZU JEDER ABO-BESTELLUNG GRATIS!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER:

KONTO – NUMMER:

GELDINSTITUT:

BANKLEITZAHL:

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080 ☐

ALS PRÄMIE MÖCHTE ICH:

- **MERCENARY** ☐
- **CHAMBERS OF SHAOLIN** ☐
- **HUNTER** ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH



Tiefgekühlte Helden

Dungeon Master II

THE LEGEND OF SKULLKEEP

FTL steht nicht umsonst für „Faster Than Light": Zusammen mit Interplay haben die englischen Programmierer kaum sechs Jahre für den AGA-Nachfolger des großen Rollenspiel-Klassikers benötigt! Für unseren bösen Sarkasmus wandern wir jetzt mit Lichtgeschwindigkeit in den Kerker…



Beim Waffenmeister



Wie anno dunnemals: das Heldengepäck



Bühne frei für Zauberei

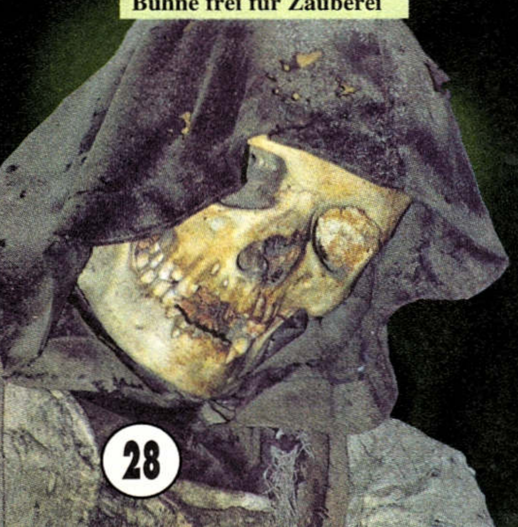
Stellen wir spaßeshalber mal das Fazit dieses Tests an den Anfang: Obwohl der zweite Kerkermeister im PC Joker mit modrigen 67 Prozent Gesamtwertung abgefertigt wurde, können wir ihm am Amiga den Hit nicht verweigern – und das nicht nur aus Gründen der hier weit stärkeren Tradition dieses Rollenspiels (siehe Info-Box), sondern halt auch mangels aktueller Konkurrenz.

Tatsächlich sieht das Game seinem Vorgänger trotz der vielen Jahre und der vielen Umstrukturierungen während der Produktion nämlich verdächtig ähnlich: Nach wie vor tritt man mit einer vierköpfigen Heldentruppe zum Kampf gegen das Böse im Lande Zalk an, diesmal verkörpert durch den Magier Dragoth und seine Schergen. Diese wilden Tiere, fiesen Zauberer und untoten Kreaturen trifft man hier aber nicht nur in 3D-Grüften an, denn neben weitverzweigten Dungeons verfügt Dungeon Master II neuerdings auch über stürmische Wälder, alte Ruinen sowie einen schaurigen Friedhof. Gesucht wird da wie dort zunächst mal nach vier Schlüsseln, um in die Ruinenfestung „Skullkeep" zu gelangen, wo eine alte Maschine namens „Zo Link" vor sich hin rostet – und allein mit ihrer Hilfe kann man zum großen Finale in Dragoths Dimension überwechseln.

Richter und Henker des Endgegners ist in Personalunion der magisch begabte Soldat Torham Zed, in der Folge auch Spieler genannt. Er sucht sich in der Abenteurerhalle zunächst drei Begleiter aus den 15 Helden aus, die dort seit 1989 gefangen sind. Okay, das stimmt nicht ganz, denn in den Schneewittchensärgen mit Frischegarantie finden sich nun andere Kämpen, als sie das Original zu bieten hatte. Die Auswahl sollte aber einmal mehr mit besonderer Sorgfalt getroffen werden, denn jeder der hier schlummernden Ninjas, Kämpfer, Priester und Magier verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten in neun Bereichen wie Stärke, Lebensenergie oder Zauberpotential. Und eine ausgewogene Zusammenstellung der Party steigert die Erfolgsaussichten beim Bestehen der teils ultraschweren Kämpfe ungemein! Zudem wäre darauf zu achten, daß die einzelnen Recken die Erfahrungsstufen der Beförderungsleiter unterschiedlich schnell erklimmen.

Ihre Meriten sammeln die Damen und Herren wie gehabt in dreidimensionaler Umgebung, die mittels Maus oder Tastatur und sechs Richtungspfeilen schrittweise durchwandert wird. Doch während es beim Vorgänger ausschließlich durch enge Gänge ging, sind die Räumlichkeiten nun weitaus breiter, wodurch sich die Gegner buchstäblich von allen Seiten anschleichen können – um unliebsame Überraschungen zu vermeiden, kann jeder der Heroen in eine andere Richtung schauen und hauen. Zu sehen bzw. finden gibt es allerorten nützliche Heilkräuter, Wurfsteine, Schlüssel etc, die per Mausklick eingesackt werden. Wer (durch die gereübliche Leichenfledderei) bereits über eine ausreichende Barschaft verfügt, kann sich zudem in vier Ladentypen mit Rüstungen, Waffen, Nahrungsmitteln und Kräutern zu variabel erfeilschten Preisen eindecken. Jedenfalls verfügen alle vier Recken über ein eigenes Inventory mit je 16 freien Plätzen, können aber stets nur so viel Gepäck mit sich herumschleppen, wie es ihre vom Erfahrungslevel abhängige Tragkraft zuläßt.

Kommt es zum Kampf, geht es in Echtzeit und icongesteuert zur Sache, wobei



die zauberkundigen Kollegen erst dann helfend eingreifen können, wenn sie einen Spell parat haben. Die 34 Sprüche für Feuerbälle, Unsichtbarkeit, Telekinese usw. müssen nämlich erst recht umständlich mit einem ganzen Schwung von Bild-Icons bezüglich ihrer Stärke, Elemente, Form und Ausrichtung zusammengerührt werden – wie das geht, erfährt man entweder durch schlichtes Ausprobieren oder durch das Studium der in manchen magischen Relikten eingewobenen Runen. Auf alle Fälle sind Hexenmeister in der Gruppe bei den überaus happigen Anfangsgefechten keine große Hilfe, später jedoch unabdingbar. Während der zahlreichen Rangeleien muß zudem darauf geachtet werden, die zumeist recht beweglichen Feinde stets im Visier, sprich in der Bildmitte zu halten, da sie dazu neigen, sich aus dem Sichtfeld des Spielers zu schleichen.
Der Lohn der Mühe sind natürlich gesteigerte Charakterwerte bis hin zum 14. Level („Mon-Meister"), man darf die Hinterlassenschaften wie Waffen, Gold, Futter oder Rüstungsteile einbehalten und eventuell erlittene Wunden mit Heiltränken oder einem Gesundheitsschlaf lindern. Sollte ein Mitstreiter gar den Tod finden, kann man seine Gebeine wie gewohnt an einem speziellen Altar wiederbeleben, wobei der Digi-Lazarus dann aber ohne sein zuvor gehortetes Hab und Gut aufersteht. Zum Trost hier noch ein kleiner Tip: Da an den bereits besuchten Orten die schon abgemurksten Monster (und auch die aufgeklaubten Gegenstände) zumeist wiederholt auftauchen, kann man immer wieder dieselben Gegner zum Kampf fordern und so den Erfahrungslevel recht schnell in die Höhe schrauben. Aber die schlagkräftigen Saurier, Skelette oder Wirbelwinde, denen man oft auch durch eine schnelle Flucht entgehen kann, sind ja nicht die einzigen Gefahren in Zalk. So regnet es in der freien Natur ziemlich oft, und wenn die Truppe dann auf freiem Feld von einem Blitz getroffen wird, nimmt das Spiel ein jähes Ende. Hinter jeder zweiten Ecke lauern zudem Diebe, tückische Gruben und unvermutet zufallende Türen oder Gitter; außerdem gilt es, einige äußerst schwierige Geschicklichkeitseinlagen in Echtzeit zu bewältigen: Beispielsweise muß ein Mechanismus in Gang gesetzt und dann in



Man beachte das wenig beachtliche Automapping

Angriff der Rolli-Saurier

Nimm das, du Wurm!



Schleim ab!



Da klappern die Knochen...



Der Eingang zur Festung „Skullkeep"

Windeseile ein zuschnappendes Tor durchquert werden. Diesbezüglich verdienen selbst so profane Gegenstände wie Tische oder Lampen Beachtung, denn es besteht immer die Möglichkeit, daß sich dahinter geheime Schalter oder noch geheimere Geheimgänge verbergen.
Wie seit eh und je muß der Spieler auch an die Verpflegung seiner Leute denken, denn die Truppe knabbert stetig am Vorrat, und man will ja vermeiden, daß der eine oder andere aus einem Schläfchen wegen Hunger oder Durst nie wieder aufwacht. Wer Irrwege vermeiden will, sollte sich zudem im Shop einen Kompaß zulegen und gleich zu Beginn nach dem erweiterbaren Automapping Ausschau halten – selbst wenn es nur von sehr begrenztem Nutzen ist, da es bloß einen kleinen Landschaftsausschnitt aus der Vogelperspektive zeigt und bei jedem Gebrauch das für die Zaubereien nötige Manakonto des Kartenträgers belastet. Andererseits ist es schon eine Mühe, die abwechslungsreichen, aber verzwickten Irrgärten von Hand zu kartographieren...
Doch zurück zum Anfang: Bis auf das hier fehlende Intro und die weggelassenen Zwischenanimationen entspricht Dungeon Master II am Amiga der PC-Version aufs Haar und wartet daher mit zwar nur kleinen, aber doch feinen Verbesserungen gegenüber dem alten Original auf. So garantieren die morbide gezeichneten und durch Fackeln oder Blitze stimmungsvoll ausgeleuchteten 3D-Locations sehr atmosphärisches Gameplay, die Monster sind häßlicher bzw. hübscher denn je, und die dezent verbesserte Maus/Tastatur-Bedienung ist ohnehin von zeitloser Genialität. Die mäßigen Animationen sind jedoch alles andere als zeitgemäß, besonders wenn man an die PC-üblichen und auch am Amiga inzwischen längst nicht mehr seltenen Dungeon-Spiele mit flüssig scrollender Texture-Grafik denkt. An der Akustik gibt es wiederum wenig zu mäkeln, denn es warten schön düstere Melodien und zahllose Sound-FX.
Kurzum, wer mit einem schwachen Automapping, einem dafür exorbitanten Schwierigkeitsgrad und dem Charme der frühen Jahre leben kann, der wird hier bestens bedient – zumal Dungeon Master II am Amiga bestimmt kein reiner Lückenfüller in der Rolliflaute ist, sondern ein umfangreiches und packendes Abenteuer in klassischer Tradition! (md)

DIE KERKERREVOLUTION VON 1988: DUNGEON MASTER

Vor nunmehr sieben Jahren erblickte dieses richtungsweisende Rollenspiel am Atari ST das Licht der Monitore, ein Jahr später dann am Amiga – hier wie dort war es der Prototyp einer neuen Generation, vor allem wegen der erstmals aktiv in ein Echtzeit-Gameplay einbezogenen Grafik, die auch erstmals nach einem Megabyte unter der Rechnerhaube verlangte. Die revolutionären, weil bildschirmfüllenden 3D-Gewölbe, das ausgeklügelte Magiesystem, die schaurige Stereosoundbegleitung und die formidable Steuerung zogen denn auch eine ganze Heerschar ähnlicher Programme nach sich: Die Klongalerie reicht von „Bloodwych" bis „Eye of the Beholder".
Wer die originalen Kämpfe und Rätsel (zumeist um verschlossene Türen und verborgene Gänge) heute noch erleben will, greift zur 50 Mark billigen Psygnosis-Compilation, wo der Oldie zusammen mit der Zusatzdisk „Chaos Strikes Back" in einer Box vereint ist. Oder zum aktuellen Nachfolger, denn sooo groß sind die Unterschiede wie gesagt nicht...



Ein wahrlich zeitloser Klassiker: Dungeon Master



DUNGEON MASTER II
THE LEGEND OF SKULLKEEP
(INTERPLAY/FTL)

ECHTZEIT-ROLLENSPIEL

85% „EDEL-GRUFTI"



GRAFIK	78%
ANIMATION	60%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	86%

FÜR EXPERTEN

PREIS	DM 99,–	
SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	6	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54
BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

LADENLOKAL
Fünffensterstraße 9 · KASSEL
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰

Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB 29,90
AWARD WINNERS PLATINIUM INKL. LEMMINGS / CIVILIZATION / ELITE 2 KOMPL. DT. 75,90

3 PACK COMPILATION inkl. PREM. MANAGER 2 / SPACE CRUSADE / ZOOL 2
DT. ANLEITUNG
29,90

BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST.LINE) 59,90

APPROACH TRAINER (AIRBUS)
KOMPL. DT.
65,90

BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH 54,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB 65,90

DER SEELENTURM
KOMPL. DT. NUR A 1200
65,90

BLUE-BYTE COMPIL. inkl. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2 ARCADE GAME 69,90

BIING !
KOMPL. DT. (2MB + HD)
79,90

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DEUTSCH 49,90

CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. -LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN
KOMPL. DT. 1MB
89,90

DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB 69,90

COLONIZATION
KOMPL. DT.
69,90

CROSS CHECK (EISHOCKEY) KOMPL. DT. 29,90

DUNGEON MASTER II – LEGEND OF SKULLKEEP –
KOMPL. DT. NUR A 1200!
75,90

DER CLOU –DIE PROFIDISKETTE– KOMPL. DT. 45,90
DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH 59,90
DER REEDER KOMPL. DEUTSCH * 85,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH – WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH 54,90
DIE NORDLÄNDER KOMPL. DT. * 54,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90
DRAGON STONE DT. ANL. 59,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH 54,90

FEARS
KOMPL. DEUTSCH (NUR A1200/4000) *
69,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. 54,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT. 65,90

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
KOMPL. DEUTSCH *
65,90

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION 54,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH 49,90

HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 54,90

HOLLYWOOD PICTURES
KOMPL. DEUTSCH
69,90

KID CHAOS DT. ANL. 59,90

LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER
KOMPL. DT.
29,90

AMIGA

KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 69,90
KINGPIN – ARCADE SPORTS BOWLING – DT. ANL. 29,90
LOLLYPOP DT. ANL. 65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 65,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 69,90
MARBLELOUS DT. ANL. 34,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG 75,90
PAWS OF FURY DT. ANLEITUNG 49,90
PGA EURO TOUR DT. ANL. 54,90

SENSIBLE GOLF
DT. ANL.
59,90

PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 85,90

SUPER STREET FIGHTER 2
DT. ANLEITUNG (AUCH A 1200)
59,90

POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90

VIROCOP (AUCH A1200)
DT. ANLEITUNG
49,90

ran TRAINER KOMPL. DEUTSCH 79,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL. DT. * 79,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. 59,90
SHAQ FU DT. ANLEITUNG 55,90
SKIDMARKS II – SUPERSKIDMARKS DT. ANLEITUNG 54,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. 75,90

U.F.O. – ENEMY UNKNOWN –
KOMPL. DT. AUCH A1200!
29,90

ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB 54,90
STARDUST SPECIAL EDITION DT. ANL. * 29,90
THEME PARK KOMPL. DT. 1MB 59,90
TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90
TURBO TRAX DT. HANDBUCH 54,90

WHALES VOYAGE II
KOMPL. DT. *
65,90

VALHALLA 59,90
X IT DT. ANLEITUNG 39,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / -TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90
ZEEWOLF DT. ANLEITUNG 59,90
ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT. 69,90

AMIGA Sonderposten

A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD 34,90
ARMALYTE 9,90

AWARD WINNERS 2 COLLECTION inkl. ZOOL, SENSIBLE SOCCER, ELITE PLUS, JIMMY WHITE
DT. ANLEITUNG
19,90

B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 19,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1MB 49,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT. 24,90

CIVILIZATION
KOMPL. DT. 1 MB A500!
24,90

BILLS TOMATO GAME 14,90
BITMAP BROTHERS COMPILATION VOL. I DT. ANL. 19,90
BLACK CRYPT 1 MB 29,90
BLASTER DT. ANLEITUNG 19,90
BUDOKHAN 29,90
CHAOS ENGINE 19,90
CIVILIZATION NUR AMIGA 1200! 29,90

COMBAT CLASSICS 3 COLLECTION INCL. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE / CAMAPAIGN
DT. ANLEITUNG 1MB
29,90

CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD 54,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL. 19,90
DAS SCHWARZE AUGE: SCHICKSALSKLINGE K. DT. 49,90
DELUXE STRIP POKER 2 15,90
DESERT STRIKE 29,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB 49,90

AMIGA Sonderposten

DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDBUCH 1MB 39,90

FORMULA ONE GRAND PRIX
DT. ANLEITUNG 1 MB
19,90

DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB 34,90

DER CLOU
KOMPL. DT.
24,90

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – 35,90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG 19,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 29,90
ELITE PLUS DT. ANL. 35,90

EISHOCKEY MANAGER
INCL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH
19,90

EMPIRE SOCCER DT. ANL. 1MB 29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER 9,90
EPIC DT. ANL. 29,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB 24,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB 29,90

FIELDS OF GLORY
DT. ANLEITUNG
35,90

FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB 29,90
FLASHBACK DT. ANL. 35,90
FOOTBALL GLORY DT. ANLEITUNG 19,90
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. 1MC 19,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB 19,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB 34,90
HERO QUEST 2 – LEGACY OF SORASILS – 29,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB 35,90
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL. 29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 19,90
ISHAR III KOMPL. DT. 29,90
JIMMI WHITE SNOOKER 34,90
KINGS QUEST I DT. ANL. 29,90
KINGS QUEST II DT. ANL. 29,90

JURASSIC PARK
DT. ANL.
19,90

KINGS QUEST III DT. ANL. 29,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG 29,90
KINGS QUEST 5 29,90
K 240 – UTOPIA II – 29,90
LEGEND OF VALOUR 19,90
LARRY 3 1MB 34,90
LOOM KOMPL. DT. 1MB 35,90

LOST VIKINGS
KOMPL. DT.
29,90

LOTHAR MATTAEUS SOCCER DT. ANL. 9,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB 34,90
MANHUNTER NEW YORK 29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. 29,90
MONSTERBUSINESS 5,90

NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ BORODINO & WATERLOO
KOMPL. DT.
49,90

NICK FALDO ULTIMATE GOLF 19,90

MR. NUTZ
DT. ANL.
24,90

PGA TOUR GOLF PLUS 34,90

OLDTIMER
KOMPL. DT.
44,90

PINBALL FANTASIES 1MB 19,90
POLICE QUEST I 1MB 34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL. 34,90
POLICE QUEST 3 1 MB 34,90
POOLS OF DARKNESS KOMPL. DEUTSCH 1 MB 24,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90
POPULOUS 2 29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK 29,90
PREMIERE MANAGER 2 1MB 19,90
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB 35,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL. 39,90

AMIGA Sonderposten

REACH FOR THE SKIES 35,90

PATRIZIER
KOMPL. DT.
49,90

ROME AD 92 DT. ANL. 29,90

ROBINSONS REQUIEM
DT. ANL.
29,90

SECOND SAMURAI 19,90

RUFF N RUMBLE
DT. ANLEITUNG
19,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90
SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG 29,90
SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90
SKIDMARKS DT. ANL. 19,90

SIM CLASSICS INCL. SIM CITY / SIM LIFE / SIM ANT
1 MB
35,90

SPACE HULK DT. ANLEITUNG 34,90
SPACE QUEST 1 – SIERRA – 29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG 34,90
SPACE QUEST 4 1MB 34,90

SIMON THE SORCERER
KOMPL. DEUTSCH 1 MB
19,90

STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB 29,90
SUBURBAN COMMANDO 19,90
SYNDICATE 29,90

STARLORD
DT. HANDBUCH
19,90

THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN 29,90
TOP GEAR 2 DT. ANL. 29,90
TROLLS 15,90
TURRICAN III 19,90
URIDIUM II DT. ANL. 29,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 19,90
WATERLOO DT. ANL. 9,90
WING COMMANDER 1MB 29,90
WHALES VOYAGE 29,90
WOLFCHILD 19,90
ZAK MCCRACKEN KOMPL. DT. 39,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 24,90

AMIGA CD 32

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90
BASE JUMPERS DT. ANLEITUNG 39,90
D-GENERATION DT. ANL. 49,90
DANGEROUS STREETS 59,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 59,90
GUARDIAN 59,90
LEMMINGS 24,90
LAST NINJA 3 19,90
LITIL DIVIL 24,90
MORPH 59,90
ROBOCODE – JAMES POND – 19,90
RYDER CUP GOLF 24,90
SHADOW FIGHTER 24,90
SUPER SKIDMARKS 59,90
SUPER STARDUST 54,90
SYNDICATE 65,90
UNIVERSE 24,90
ZOOL I 19,90

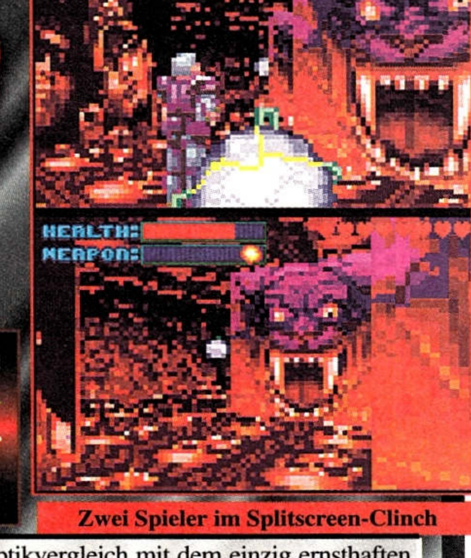
AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL. 69,90
BIING ! KOMPL. DT. 79,90
BRUTAL KOMPL. DT.] 59,90
DER CLOU KOMPL. DT. 24,90
DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH 49,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D. 79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. * 65,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH 75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA MANAGER 3 – KPL. DT. 79,90
LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG 59,90
LION KING DT. ANL. 59,90
PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG 59,90
PINBALL ILLUSIONS DT.ANLEITUNG 59,90
ROBOCODE – JAMES POND 2 – 9,90
SOCCER KID 19,90
SUPER STARDUST 29,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 69,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL. 29,90

✱ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00;
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!
Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann





Zwei Spieler im Splitscreen-Clinch

Nun suchen die am PC so populären Brutalo-Dungeons im Stil der ID-Titel also auch den Amiga heim, und das mit aller Gewalt: Die neuseeländische Black Magic-Crew peilt hier geradewegs den Index an!

Blut und Gedärm, Körperglieder und Leichenteile wirbeln durch flüssig scrollende 3D-Kerker, Todesschreie lassen den Lautsprecher erzittern, und dem guten Geschmack wird die Pistole auf die Brust gesetzt. Dabei hätte das Game derlei exzessive Ekel-Einlagen ebensowenig nötig wie die Namensverwandtschaft mit den Index-Kandidaten von ID-Software. Die Gloom-Programmierer verstehen nämlich ihr Handwerk und offerieren neben dem üblichen Solospiel z.B. auch sehr innovative Teammodi, die gleichzeitiges Ballern mit- und gegeneinander, entweder am Splitscreen oder per (Null-) Modem an zwei Rechnern, erlauben. Im Titelbild darf man darüber entscheiden, ob besiegte Soldaten, Skinheads, Zombies und Organo-Roboter sichtbar als Leichen liegenbleiben oder nicht. Im Spiel selbst hat man einen Ballermann mit unbegrenzter Munition, der sich durch entsprechende Sammel-Icons ausbauen bzw. gegen diverse andere Exemplare eintauschen läßt. Außerdem findet man in den Labyrinthen des Todes Schalter, die rotierende Riesenschaufeln in Gang setzen, Tore öffnen oder Teleporter aktivieren. Milchflaschen machen geschwächte Helden wieder mobil, Sichtgeräte geben ihnen Durchblick, und taktisch kluges Vorgehen sichert ihren Erfolg: Wie wird ein Rückzug am besten organisiert, von wo aus ist das Feindgebiet gut anzugreifen?

Leicht ist das Söldnerleben aber nicht, denn es gibt weder Automapping noch Levelcodes oder Continues, so daß der Kampf nach dem Verlust aller drei Bildschirmleben wieder ganz von vorne beginnt. Um so wichtiger wird da die Wahl des optimalen Eingabegerätes, und das ist hier (weil bestens zum Seitwärtsschleichen geeignet) am besten ein CD³²-kompatibles oder zumindest ein mit zwei Buttons bestücktes Pad – oder die Tastatur. Nicht ganz optimal sind die etwas groben und nicht übermäßig farbenprächtigen 3D-Texturen, so daß Gloom beim direkten Optikvergleich mit dem einzig ernsthaften Konkurrenten „Fears" nur zweiter Sieger ist. Andererseits sorgen regelbare Details und Pixelgrößen bereits am Basis-1200er für anständiges Tempo, und mit etwas Fast-RAM ist feinstes, flüssiges Fullscreen-Scrolling in Drei-D nicht mehr länger eine reine DOSen-Domäne. Zu hören gibt's beeindruckende, oft makabre FX, Sprachausgabe und in den Zwischenbildern auch Begleitmusik.

Fazit: Saubere Technik, reizvolles Leveldesign und faire Angriffsformationen sorgen für Spannung und Atmosphäre, trotzdem können selbst Anti-Zensoren wie wir Gloom nicht ernsthaft empfehlen – mit seinen zerplatzenden Köpfen, Körpern und Innereien überschreitet das Spiel klar die Grenzen des noch Akzeptablen, da braucht man kein Staatsanwalt zu sein, um sich mit Grausen abzuwenden. Daher gibt's diesmal auch keine Noten für Spielspaß oder Gesamteindruck… (rl)



Ein Zwischengegner im Anmarsch

Willkommen zur Splatter-Party!

Geschichten aus der Gruft



Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570 — TEST Amiga Special Ausgabe 9/94 Sehr Gut
• interne, autoconfigurierende FastRAM-Steckkarte 249,-

Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller — TEST Amiga Special Ausgabe 9/94 Sehr Gut
• Adapter für den internen Erweiterungsport • externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pol • incl. Super-Handbuch und Installsoftware 149,-

Externes Gehäuse zum Falcon570
• zum Einbau einer SCSI-Festplatte • incl. Netzteil und Anschlußkabel SUB-D 25 auf 50pol Centronics 179,-
Externe Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

HardDisk 2,5"

• Komplett-Set für die interne Montage im A600/1200 • geringe Stromaufnahme schont das Netzteil • leiser Lauf • incl. Kabel, Schrauben und ausführlichem Handbuch

Komplettset 120 MB	249,-
Komplettset 200 MB	399,-
Komplettset 340 MB	499,-

andere Größen auf Anfrage

VGA-Adapter

• Adapter für A1200/A4000 • von 23pol. Amiga-Monitorport auf 15pol. an Multisync oder VGA-Monitor 29,-

VECTOR Maus

•400dpi HiRes-Auflösung •inclusive Mauspad und Maushalter 49,-



mehr Speicher

Das VECTOR-RAM Board Max8MB A1200i
• interne 32bit Speichererweiterung für den Amiga 1200 und 1200HD • verwendet 72 Pin Standard PS2 SIMM in den Kapazitäten 1MB, 2MB, 4MB oder 8MB • optionaler mathematischer Co-Prozessor bis 50MHz, Sockel für PGA und PLCC-Typ vorhanden • batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datum • abschaltbar

RAM Board Max8MB ohne RAMs	149,-
RAM Board Max8MB mit 1MB RAM	237,-
RAM Board Max8MB mit 4MB RAM	397,-
RAM Board Max8MB mit 8MB RAM	697,-

Preise für Co-Prozessoren (nur Neuware) auf Anfrage

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i
• intern mit Uhr/Datum • läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM • incl. GARY-Adapter 249,-

Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i
• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM 119,-

Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus
• interner Einbau • erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM 89,-

Das VECTOR-RAM Board 512KB A500
• intern mit Uhr/Datum • erweitert den A500 um 512KB RAM 69,-

Grafikkarten

CyberVision64 2MB	699,-
CyberVision64 4MB	869,-
Picasso II 2MB	599,-

Monitore

1084 Stereo (Drehfuß)	399,-
MicroVitec 14"	699,-
Idek Monitor 17"	1598,-



Preis-Sturz — TEST Amiga Special Ausgabe 4/95 -- Gut --

Video-Digitizer

• Graffito 24 Echtzeit-Digitizer • 24 Bit Farbtiefe • Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler •512KB RAM on Board • bewegte Sequenzen können digitalisiert werden, **HardDisk-Recording** über PCMCIA! • IFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. • *Neue* leistungsfähige *Software* mit über 60 Filter- und Effektmöglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) • inclusive Anschlußkabel und Netzteil •optional: S-VHS Eingang für bessere Bildqualität; PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate

Graffito24 parallel	269,-
Graffito24 parallel S-VHS Neu	299,-
Graffito24 PCMCIA	349,-
Graffito24 PCMCIA S-VHS Neu	379,-
PCMCIA-Adapter solo	80,-

CD-ROMs für A600/1200

Tandem PCMCIA-Controller
mit double-Speed CD-Drive in externem Gehäuse, Audio-Player, CD-ROM-Filesystem und CD32-Emulator mit deutschem Handbuch, komplett anschlußfertig, nur... 299,-

Overdrive double-Speed mit PCMCIA-Controller, double-Speed CD-Drive in externem Gehäuse, Audio- Player & Audio Mischer (Amiga/CD),CD-ROM Filesystem, CD32-Emulator, Photo-CD Converter, deutschem Handbuch 449,-

Overdrive quad-Speed 549,-
wie oben aber CD-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit

CD-Controller solo ohne Laufwerk:

Overdrive ATAPI-CD-Controller solo	229,-
Tandem IDE-CD-Controller solo ohne CD-Drive	99,-

CD-Drives solo:

Double-SpeedDrive Mitsumi FX001D (IDE)	229,-
Double-SpeedDrive Mitsumi FX001DE (ATAPI)	199,-
Quad-SpeedDrive Mitsumi FX400 (ATAPI)	349,-
Quad-SpeedDrive Toshiba XM3601B (SCSI)	599,-

Achten Sie bei Einzelbestellung auf Kompatibilität Ihres Laufwerks/Ihres Controllers!

Kickstart-Umschaltungen

VECTOR KickUM2plus Neu 29,-
• 2fach Umschalter für 2 ROMs im A500/2000 • speziell für Kickstart 3.1(aber natürlich auch für 1.x oder 2.x) • durch neu-artige *JumperConfiguration* sind alle ROMs *ohne Lötarbeiten* den diversen Boardrevisions anzupassen

VECTOR KickUM3 39,-
• 3fach Umschalter für 3ROMs der Versionen für 1.x/2.x oder 3.1 im A500/A2000 • kompatibel zu Kick 3.1!

VECTOR KickUM Spezial 39,-
•2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.3/2.x im A600/A600HD

VECTOR KickUM Kabel 39,-
• 2fach Umschalter mit Flachbandkabel für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x im A500/2000 •Umschaltung per Tastatur oder Mausklick!

Kickstart/Workbench Upgrades:

Upgrade-Kit auf Kickstart/Workbench 3.1 mit Software,Handbüchern und ROM(s):

AS320 (A500 oder A2000),AS306 (A600)	179,-
AS312 (A1200),AS330 (A3000),AS340 (A4000)	209,-
AS216 Workbench 2.1 Upgrade (ohne ROM)	59,-
Kickstart-ROM V1.3	39,-
Kickstart-ROM V2.04	49,-
Kickstart-ROM V2.05 (37.350 für A600HD)	89,-

Multi I/O -Karte

Neue Software

Die VECTOR Connection
Multi I/O-Karte für den Amiga2000/A3000/A4000 • vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud • zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen • MIDI-kompatibel • inclusive Portmanager (neue Software-Release) für übersichtliche Zuordnung und Verwaltung der Schnittstellen 299,-

HardDisk/CD für A500

externer HardDisk-Controller
• Alfa-Power Controller für den Expansionsport des A500/500plus • für eine 3,5" AT-Bus/IDE-Festplatte • stabiles, amigafarbenes Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs • Optionale 8MB RAM-Erweiterung • Harddisk/ RAM abschaltbar • mit Handbuch und Installationssoftware 199,-

Externe HardDisk komplett 210MB	449,-
Externe HardDisk komplett 340MB	477,-
Externe HardDisk komplett 420MB	497,-
Externe HardDisk komplett 540MB	577,-

(weitere Festplattengrößen und RAM auf Anfrage)

CD-ROM Upgrade-Kit Neu
• zum Anschluß von ATAPI CD-ROM Laufwerken am Alfa-Power Controller • amigafarbenes Metallgehäuse komlett mit Kabelsatz • incl. eigenem Netzteil zur Schonung des Amiga-Netzteils • neue Treibersoftware, Photo-CD fähig, Cache-CDFS 189,-

Disk-Drives

Preis-Sturz

• externes HD-Laufwerk 1,76MB, Metallgehäuse, superslimline	199,-
• externes DD-Laufwerk 880KB, Metallgeh., abschaltbar, durchgef. Bus	129,-
• internes DD-Laufwerk A2000	99,-
• internes DD-Laufwerk A500	89,-
• internes DD-Laufwerk A600/1200	89,-
• internes HD-Laufwerk A4000	189,-

alle internen Laufwerke inclusive Montagematerial und Anleitung

Sound & MIDI

Der VECTOR Micro Sound — TEST Amiga Special Ausgabe 6/94 -- Gut --
• Superkompakter Stereo Sound-Digitizer • Chinchstecker, LED-PeakAnzeige • Eingangsregler 99,-
Micro Sound incl. Software "Samplitude Jr." 149,-

Das VECTOR MIDIplus — TEST Amiga Special Ausgabe 6/94 Sehr Gut
• Metallgehäuse • 700% Optokoppler • 1*In, 1*Thru, 3*Out • Leitungstreiber für lange Anschlußkabel 99,-
MIDIplus incl. Sequenzer-Softw. "Mignon Jr." 149,-

Das VECTOR mini-MIDI — TEST Amiga Special Ausgabe 6/94 -- Gut --
• Metallgehäuse • 400% Optokoppler • 1*In, 1*Thru, 3*Out 79,-
mini-MIDI incl. Sequenzer-Softw. "Mignon Jr." 129,-

MIDI-Kabel 2m	14,50
MIDI-Kabel 5m	22,50

weitere Musikbearbeitungssoftware (MIDI- und Sound-Sampler) der Musikhochschule Dresden lieferbar.

Sonstiges

Sie finden den gesuchten Artikel nicht ? Wir führen weiters Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Wir reparieren Ihren Amiga schnell und preiswert von Meisterhand!

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-. Eilversand und Großgeräte per Trans-O-Flex ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf bleiben vorbehalten.

VECTOR HARD & SOFT Distributor

HK-Computer GmbH
Höninger Weg 220 • D-50969 Köln
Mo-Fr:10[00]-13[30] u.14[30]-18[30] Sa:10[00]-14[00]
Telefon : 0221 / 369062
Telefax : 0221 / 369065
Mailbox : 0221 / 369024



SUPER STREET FIGHTER II

Vom Plastikpüppchen bis zur Zelluloid-Action mit der belgischen Dampframme Jean Claude: Dem Kult-Automaten „Street Fighter II" blieb keine Zweitverwertung erspart. Warum sollten also ausgerechnet die Amiganer ungeschoren davonkommen, wenn U.S. Gold den Arcade-Nachfolger umsetzt?

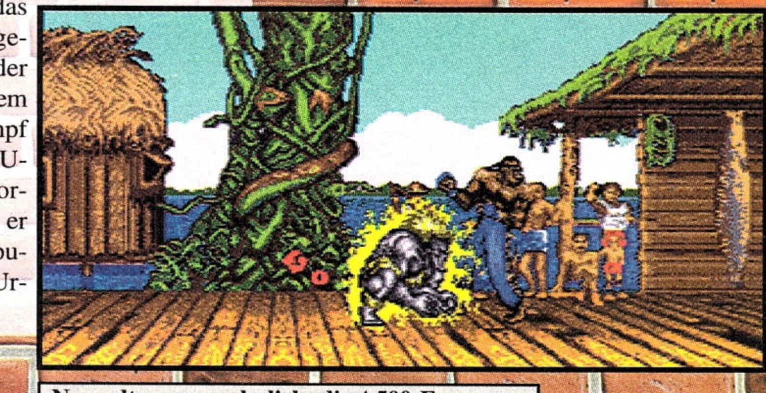
Der direkte Vergleich bringt es an den Tag: Am A500 sehen die neuen Straßenkämpfer schlechter aus als ihre Vorgänger!

Mit dir wisch' ich den Boden! (AGA)

Am 500er gibt's die erste Ernüchterung schon bei der berühmten Schattenboxeinlage im Intro – sie erfolgt hier nicht nur völlig lautlos, sondern auch in argem Schleichtempo. Vom frischgebackenen Besitzer der fünf ECS- bzw. sieben AGA-Disketten erwartet man dagegen sehr wohl flinke Finger: Selbst bei Verwendung eines Zweitlaufwerks sind pro Match rund zweimal die Datenträger zu wechseln. Die komfortable HD-Installation bleibt allein den A1200/4000-Eignern vorbehalten, doch sogar sie müssen das Game laut Anleitung von einer speziellen Bootdiskette starten. Dazu aber ein kleiner Tip: Da auf der Scheibe lediglich eine einsame Startdatei abgelegt ist, läßt sich der Inhalt problemlos auf Platte kopieren und das Spiel dann mit dem „Execute"-Befehl in Marsch setzen. Für all diejenigen, die sich hier Innovationen gegenüber dem Vor-Schläger erwartet haben, bläst das Gameplay jedoch zum Trauermarsch, denn zu den zwölf bereits bekannten Gossenhauern gesellen sich gerade mal vier neue – die schwergewichtige Rothaut Thunder Hawk, der kraftstrotzende Kickbox-Champion Dee Jay, der Kung Fu Fighter Fei Long sowie die fesche Cammy, welche das Manual trotz ihrer unverkennbar weiblichen Formen als Geheimdienstmann ankündigt. Aber halten wir uns nicht mit solchen Kleinigkeiten auf, denn vor dem Spielstart warten viel entscheidendere Entscheidungen auf den Bildschirmkämpen; etwa die Wahl eines Zeitlimits (ja/nein), des Spieltempos (elf Stufen), des Schwierigkeitsgrads (acht Stufen) und der Bildfrequenz (50/60 Hz). Sollten zwei menschliche Teilnehmer in den Ring klettern wollen, dürfen sie unter den 16 KämpferInnen ihre persönliche Identifikationsfigur küren und sich bei Bedarf selbst ein Handikap auferlegen.

Endlich im Regenwald, am Tempel-Vorplatz oder irgendeinem anderen der 16 Hintergrundmotive angekommen, startet entweder das Duell Mensch gegen Mensch oder der Solist zu seinem einsamen Kampf gegen die CPU-Riege. Im Normalmodus muß er dabei das computergesteuerte Urdutzend nacheinander niedermachen und darf als Bonus zwischendurch diverse Sachwerte (Autos, Fässer) vernichten; alternativ kann er aber auch im bonuslosen „Super"-Modus das komplette 16er-Feld nach und nach zur Strecke bringen. So oder so muß man pro Auseinandersetzung zwei von drei Runden per K.o. für sich entscheiden, um den Sieg in der Tasche zu haben. Am Energievorrat des Kontrahenten knabbert man dabei mit den genreüblichen Slides, Hieben, Tritten, Kombischlägen sowie allerlei (über komplexe Joystick-Kommandos zu aktivierenden) Spezialitäten vom Schlage eines Feuerballs, von Teleportationen oder Stroboskop-Kicks.

Daß die Programmierer die legendäre „Street Fighter"-Spielbarkeit auch hier wieder nahezu verlustfrei auf den Amiga retten konnten, ist ihnen hoch anzu-



Nur selten so ansehnlich: die A500-Fassung

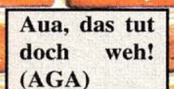
rechnen: Die Fertigkeiten der einzelnen Charaktere sind genial ausbalanciert und gehen per Zwei-Button-Pad gut und mit dem CD³²-Steuerknochen (dessen sechs Knöpfe nur die AGA-Fassung voll unterstützt) sogar hervorragend von der Hand. Bloß mit einem einzigen Feuerknopf will keine rechte Freude aufkommen, weil dann per Shift-Taste zwischen Fuß- und Handaktionen umgeschaltet wird, was natürlich mehr schlecht als recht klappt und das Auslösen von Special-Moves zum Glücksspiel macht. Ganz Ähnliches gilt übrigens auch für die Tastatursteuerung.

Ansonsten gibt die technische Umsetzung jedoch wenig Anlaß zu Jubelgesängen, denn am AGA-Amiga erschrecken dicke, schwarze Panoramastreifen am unteren bzw. oberen Bildrand sowie „Schrumpfkämpfer" mit leicht reduzierten Animationen das Auge. Daß die gesamte Atmosphäre unter derlei Mankos in der Präsentation leidet, ist klar, zumal der ursprünglich hübsch bewegte Hintergrund, die Parallax-Effekte und der scrollende 3D-Boden ebenfalls nicht für konvertierungswürdig befunden wurden. Eine noch herbere Enttäuschung hält die A500-Version parat, tatsächlich sieht die neue ECS-Variante um Klassen schlechter aus, als das bald drei Jahre alte „Street Fighter II" am 500er ausgesehen hat! Und anscheinend hält man die Normalamigos bei U.S. Gold nicht nur für blind, sondern auch für taub; wie sonst wäre es zu erklären, daß FX und Sprachausgabe im Vergleich zur AGA-Version reduziert bzw. zum Teil ganz wegrationalisiert wurden?!

Der langen Rede trauriger Sinn: Die technisch nicht gerade bahnbrechende AGA-Fassung bleibt zwar hinter den Erwartungen zurück, überzeugt aber immerhin in puncto Spielbarkeit – sofern Festplatte und CD³²-Pad angestöpselt sind. Selbst dieser Vorzug entfällt bei der schlichtweg mißratenen Standardumsetzung; hier versetzen nervtötendes Disketten-Handling und eine äußerst bescheidene Optik dem Spielspaß den finalen K.o. Wer daher am A500 packende Straßenkämpfe erleben will, sollte es besser mit dem originalen „Street Fighter II" oder modernen Konkurrenten wie „Elfmania" und „Shadow Fighter" versuchen. Oder Ihr wartet noch ein, zwei Monate, bis „Super Street Fighter II Turbo" für den Amiga erscheint, wußte Gameteks Variante mit dem Nachbrenner im Titel doch bereits am PC sehr gut zu gefallen! (rl)



Da hat jemand Feuer gefangen!(AGA)


Aua, das tut doch weh! (AGA)





Ruckzuck ist die Fresse dick ! (AGA)

SUPER STREET FIGHTER II
(U.S. GOLD)

STRASSEN-ZWEIKAMPF




ECS	AGA
56%	73%

„ENTTÄUSCHEND"

ECS		AGA
60%	GRAFIK	74%
62%	ANIMATION	72%
68%	MUSIK	69%
55%	SOUND-FX	76%
58%	HANDHABUNG	72%
52%	DAUERSPASS	74%

VARIABEL

PREIS DM 79,–

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / 7 — JA
HD-INSTALLATION	NEIN / JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

APPROACH TRAINER

Glatte Bauchlandung

Daß Programmierer ohne Ideen gern zum Softwarerecycling greifen, ist bekannt. Aber wer hätte gedacht, daß selbst diese Methode noch ungeahnte Steigerungsmöglichkeiten bietet? Man nehme nur mal diesen Flugschrott...



Ein Blick zur Seite: So öde kann Grafik sein!

...den Excalibur/Korona aus den Überresten des „Airbus A320" zusammengeschraubt hat. Trotz mittelprächtiger Qualität sorgten anno 1992 teures Marketing und der offizielle Segen der Lufthansa ja dafür, daß der Zivilflugsimulator gute Verkäufe einflog und sogar ein Nachfolger um den titelgebenden Riesenvogel gestrickt wurde – was den Hersteller Thalion freilich nicht daran hinderte, einen Sturzflug in die Pleite hinzulegen.

Und während einstmals kreuz und quer durch Europa (bzw. im Nachflieger die USA) gedüst wurde, wobei auf exakte Routenplanung mittels mitgelieferter Karte, den Spritverbrauch und eine akkurate Landung zu achten war, beschränkt sich dieses Abfallprodukt nun auf das letztere Feature. Denn wo ehedem die gesamte Leistung des Piloten vom Programm beurteilt wurde, hat sich dasselbe Programmierteam bei der Resteverwertung darauf beschränkt, einen reinen Landeanflug-Simulator abzuliefern, der den Prüfling diese ungemein spannende Prozedur auf 58 europäischen Flughäfen durchexerzieren läßt!

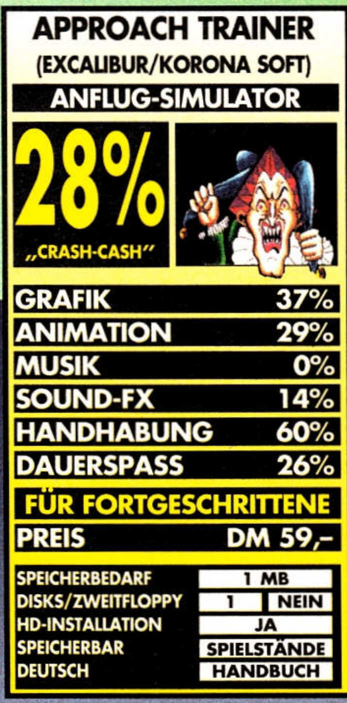
Dank der Crew um Rainer Bopf steht erst mal das holländische Schiphol zum Üben zur Verfügung, anschließend darf man das restliche Europa heimsuchen. Sind dann Begriffe wie Sinkgeschwindigkeit, Bahnrichtung oder Aufsetzpunkt keine Fremdwörter mehr, kann man sich am Scoring-Modus versuchen, bei dem jede Landung peinlich genau bewertet wird. Anders als etwa beim Eiskunstlauf ist es hier durchaus gestattet, auf die Hilfen der Automatik zurückzugreifen – die Digi-Jury zieht dann jedoch ebenso automatisch ein paar Pünktchen bei der Gesamtbewertung ab. Menschen, die vor dem Amiga-Cockpit nicht gern alleine sind, dürfen schließlich auch im Wechsel gegen einen Kollegen antreten; gewonnen hat, wer nach fünf Flügen insgesamt die beste Wertung erreicht.

Optisch hat sich der Rumpferbe gegenüber seinen vollwertigen Vorbildern so gut wie gar nicht weiterentwickelt, eher im Gegenteil: Außer ein paar bunten Strichelvektoren, der Cockpit- und der Seitenansicht sowie einem unscheinbaren Bewertungsscreen wird fürs Auge nichts geboten; selbst die Menügrafiken von einst fehlen hier. Ähnlich ergeht es den Ohren, die mit einem ständig wiederholten Düsengeheul-Sample und ein paar Piepsern traktiert werden. Die Steuerung ist ganz ordentlich, wenngleich selbst für einen Airbus etwas träge; sie unterstützt auch Analogsticks, wobei der dafür nötige Adapter netterweise gleich beiliegt. Trotzdem, was hier für das Startgeld von rund 60 Mark geboten wird, ist eine glatte Frechheit: Wenn schon Landeanflüge pur, dann doch bitte mit mehreren Maschinen und *viel* mehr Abwechslung! In der gegenwärtigen Form ist der Approach Trainer jedenfalls zum Absturz verurteilt... (mic)



Ein Blick zurück: Airbus A320 anno 92

Ein Blick voraus: Approach Trainer im Anflug



APPROACH TRAINER	
(EXCALIBUR/KORONA SOFT)	
ANFLUG-SIMULATOR	
28% „CRASH-CASH"	
GRAFIK	37%
ANIMATION	29%
MUSIK	0%
SOUND-FX	14%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	26%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 59,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	HANDBUCH

Laufwerke

3,5 Laufwerk, **extern** für alle Amiga, Metallgehäuse, abschaltbar, Bus bis Df3.

Farbe: Amiga	880KB	95,-
Farbe: Schwarz	880KB	99,-

3,5 Laufwerk, **intern** 880KB für Amiga A-500/600/1200/2000 komplett mit Zubehör	85,-
3,5 Laufwerk, **int.** und **ext.** 1,76MB	a. Anfrage
CD-ROM 2-Speed intern, ATAPI	ab. 199,-
CD-ROM 4-Speed intern, ATAPI	ab. 349,-
CD-ROM 4-Speed intern, SCSI	ab. 399,-

Tastatur-Interface

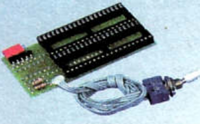
PC-Interfaces für CD-32	89,-
PC-Interface für A-500/2000/3000/4000	79,-
PC-Interface für A-600/1200, Installation mit Folienkabel (lötfrei)	139,-
Amiga-Interface für A-600/1200 Tastaturverlängerung. Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges Spiralkabel verbunden. Installation mit Folienkabel (lötfrei).	159,-

Tastaturen

PC-AT 102 Tasten, Standard	49,-
PC-AT Microsoft Natural 104 Tasten	199,-
Tastaturgehäuse, leer, für original A-1200/500 Tastatur	99,-

Zubehör

Maus-Joystick-Adapter elektronisch	19,-
Maus-Joystick Adapter mechanisch	15,-
A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr	29,-
VGA-Adapter für 1200/4000 von 23 pol. auf 15 pol. Multi sync. VGA	19,-
AT-Bus Kabel für A-600/1200 2,5 (ca. 7cm lang.) 44-polig	9,-
AT-Bus Kabel für A-600/1200 2,5 (ca. 40cm lang.) 44-polig	15,-
AT-Bus Kabel-Adapter für A-600/1200 von 2,5 auf 3,5 mit Stromkabel (ca. 7cm lang.)	29,-
Doppel AT-Bus Festplattenadapter für 2,5 und 3,5 HDD an A-600/1200, mit Stromkabel	39,-
A-1200 HD 3,5 intern Halterung (Rahmen) mit 2,5>3,5 Adapter-Kabel und Stromkabel	49,-
2,5 Festplattenhaltg, für 3,5 Schacht	19,-
Amiga ParNet Kabel 3m (mit Software)	29,-
Amiga ParNet Kabel 5m (mit Software)	39,-



2-fach ROM Umschalt-Platine A-500/2000, wahlweise Umschaltung per Schalter oder automatisch per Tastendruck, Maus oder Joystick	25,-
2-fach ROM Umschaltplatine mit Flachbandkabel, A-500/2000	29,-
2-fach Umsch.platine A-600	25,-
3-fach Umsch.platine A-600 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0	35,-
3-fach Umsch.platine A-500 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0	39,-
3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 oder V.3.1 (Paar)	69,-
Kickstart-ROMs V.1.3/V.2.05/V.3.0	39/49/99,-
V.3.1 für A-500/1200/2000/4000 mit Buch	ab 169,-

Vertrieb in der SCHWEIZ
AMIGA SHOP 2000
Hardware, Software, Reparaturen, Spiele
Tel./Fax 01/322 14 14
Wallisellenstr. 318, 8050 Zürich -Oerlikon
Verlangen Sie unsere Gesamtliste





Amiga 500 Tower

549,-

zum Einbau eines kompletten A-500 Desktop Computers. Interne Busplatine mit drei Zorro-II, einem A-500, einem MMU- (für Turbokarten) und zwei PC-Steckplätzen. Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0. Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei 5.25 und drei 3,5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein formschönes Tastatur-Gehäuse. Komplett ohne Netzteil
Maße: ca. 47x40x17 cm (HxTxB)

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln)	299,-
Netzteil für A-500 Mini Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine)	129,-

Amiga 2000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Desktop Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5.25 und fünf 3,5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Maße ca. 65x19x40 cm (HxTxB)	**399,-**
Netzteil für A-2000 Tower, 230 Watt	149,-
Netzteil für A-2000 Tower, 250 Watt	159,-

Amiga 3000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-3000 Desktop Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro-II/III und 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und Video-Slot. (Ersetzt das Daughterboard). Maße ca. 65x19x40 (HxTxB) 599,-

Netzteil für A-3000 Tower, 250 Watt	199,-

Turbokarten und RAM-Erweiterungen A-1200

A-1200 RAM Karte mit Coprozessor Sockel o. RAM	89,-
Blizzard 1220 / 28MHz / 4MB	399,-
Blizzard 1230 IV / 50 MHz	349,-

SIMM-Module

2 MB 32 Bit/72 pin	179,-	8 MB 32 Bit/72 pin	499,-
4 MB 32 Bit/72 pin	279,-	16 MB 32 Bit/72 pin	975,-

Speichererweiterungen A-500/600

512 KB RAM — A-500 intern	59,-
1 MB RAM — A-500 PLUS intern	79,-
1 MB RAM — A-600 intern mit Uhr und Akku	99,-
2 MB RAM — A-500 intern mit GARY-Adapter, Uhr und Akku, abschaltbar	199,-
Maus 260dpi / 400dpi mit Mause-Pad	29/35,-
Maus 250dpi > 2500dpi mit Mause-Pad und Maus-Joy. Adapter elektronisch	49,-

ICs

IC 8520 DIP/SMD	39,-
ICs 8362/8373 Denise/Hi-Res ECS-Denise	39/59,-



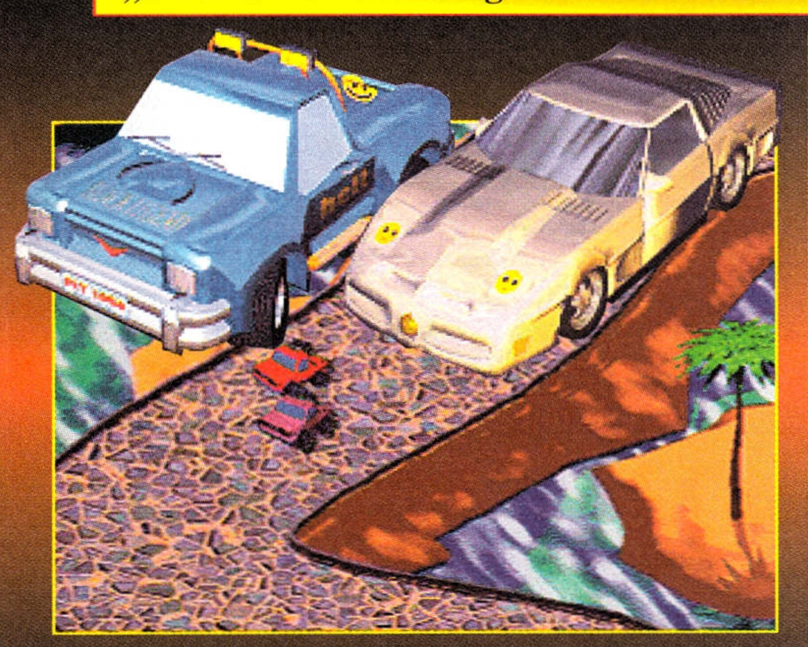
Tel. 0 21 71 / 2 83 86 - 88
Fax 0 21 71 / 2 83 89

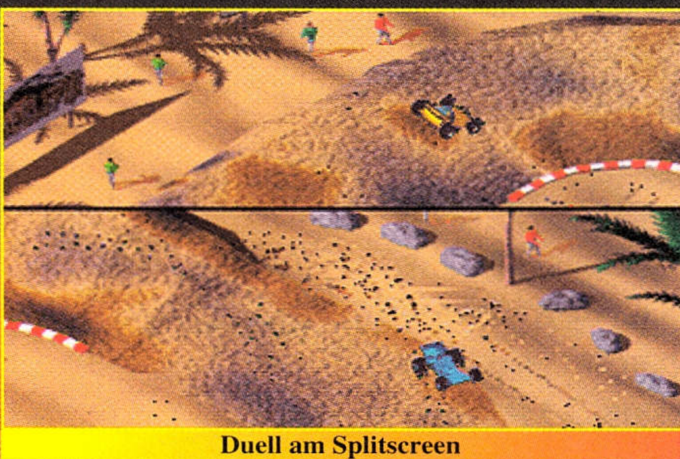
MicroniK Computer Service
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
Öffnungszeiten Mo.–Fr. 9⁰⁰ – 13⁰⁰ und 14⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ – 14⁰⁰ — An der A3 Ausf. Opladen

Händler Anfragen erwünscht.



Nach „Turbo Trax", das Black Legend im Stil von „Overdrive" konstruiert hatte, wurde das italienische Werksteam Floating Point nun mit einem AGA-Nachbau von „Skidmarks" beauftragt – es entstand eine Render-Raserei mit kleinen Schwächen.





Duell am Splitscreen



Teures Tempo-Tuning

Wie beim neuseeländischen Vorbild toben sich die vier Starter auf leicht schrägen Draufsicht-Pisten aus, die solo oder im Splitscreen-Duett berast werden können. Ehe man in drei Schwierigkeitsgraden gegen die computergesteuerte Konkurrenz um den besten Platz auf dem Siegertreppchen kämpft, will aber erst mal ein Alter ego aus dem Fahrerlager gewählt sein: Die acht Piloten unterscheiden sich nicht nur durch ihre (vor landestypischen Digi-Bildchen plazierten) Comic-Konterfeis, sondern auch in ihrem Fahrkönnen – die hübsche Französin Michelle etwa bringt ganz andere Qualitäten bzw. Werte mit als z.B. der rasende Rasta Rashid aus Afrika.

Über wahlweise drei, fünf oder acht Runden müssen dann hinter dem Steuer von Buggy, Landrover und Sportwagen jeweils zehn Läufe erfolgreich absolviert werden, damit man zur Teilnahme an der abschließenden „World League" qualifiziert ist. Für Rekorde und Position hagelt es satte Prämien, die in je drei zusätzliche Motoren, Reifensätze oder Stoßdämpfer, größere Tankkapazität oder Turboladungen investiert werden. So läßt sich das Vehikel vor jedem Rennen optimal an die recht unterschiedlichen Strecken anpassen und die maximale Leistung aus der Kiste kitzeln. Da die CPU-Konkurrenz mit viel künstlicher Intelligenz gesegnet ist, sollte der Ernstfall aber zunächst im Trainingsmodus geübt werden. So kann man nämlich die Fahrzeuge mit beliebiger Ausrüstung auf allen Kursen austesten und dabei gleich mal abchecken, mit welchem der fünf Steuermodi der fahrbare Untersatz am besten in den Griff zu bekommen ist: Per „Pinball"-Handling überspringt das Gefährt z.B. gegnerische Autos beim Auffahren, während „Jumping Nitro" statt beschleunigendem Turbo die Sprungkraft eines Känguruhs liefert.

Rein optisch machen die zehn Kurse etwas mehr her als die von „Skidmarks", schon weil sie sehr abwechslungsreich aufgebaut und genau wie die



Die Schluchtenflitzer

Fahrzeuge gerendert sind. Da donnert man auf Asphaltbrücken über die tiefen Schluchten eines Canyons, gibt am Meer unter Palmen auf steinernen Dämmen Gas, kämpft gegen den eisglatten Untergrund der Schneelandschaften oder wirbelt den Wüstensand einer Oase auf. Wobei übrigens auch hier durchdrehende Reifen ihre Spuren hinterlassen und beim Abkommen von der Piste der Dreck nur so fliegt. Dazu finden sich am Streckenrand jede Menge netter Details wie parkende Helis oder einsatzbereite Sanitäter nebst Sanka. Allein die Animationen der Flitzer sind nicht immer die wahre Freude; manchmal scheinen sie eher über den Untergrund zu schweben. Dazu kommt oft heftiges Geruckel am Splitscreen.

Ebenfalls nicht voll überzeugend ist die Sticksteuerung, denn zwar liegt so ein Bolide mit der Standardmotorisierung und (erst zu verdienenden) Edelstoßdämpfern sowie griffigen Pneus wie ein Brett auf der Straße, kommt aber den versierten Compu-Cracks kaum hinterher. Röhrt hingegen ein Hochleistungstriebwerk unter der Haube oder bringt man den Turbo zum Einsatz, ist es um die Bodenhaftung auch schon geschehen. Und das nicht nur bei den gelegentlichen Rampensprüngen oder in kniffligen Steilkurven! Es sind also wahre Joystick-Akrobaten gefragt, noch dazu solche, die sich von einem Rennspiel kein Kammerkonzert erwarten: Abgesehen von der ordentlichen Titel- und Menümusik, begnügt sich die Akustik mit Standard-FX wie Motoren- und Crashgeräuschen.

Schlimmer sind die nervigen Ladezeiten, wenn direkt von den satten sechs Disketten gespielt wird – wohl dem, der einen Festplatten-Parkplatz sein eigen nennt. Dafür wurde an eine Speicheroption für Spielstände gedacht, und auch die Rekorde werden dauerhaft verewigt. In der Summe profitieren vor allem Solisten von diesen Vorzügen, da Rudelraser wegen der hier fehlenden Modem-Option sowie der mageren Teilnehmerzahl nach wie vor bei „Super Skidmarks" besser aufgehoben sind. Diese Italo-Variante ist eher ein Tip für nervenstarke und erfahrene Lenker auf der Suche nach einer echten Herausforderung. (st)

WHEELSPIN
(BLACK LEGEND)
RENDER-RACING



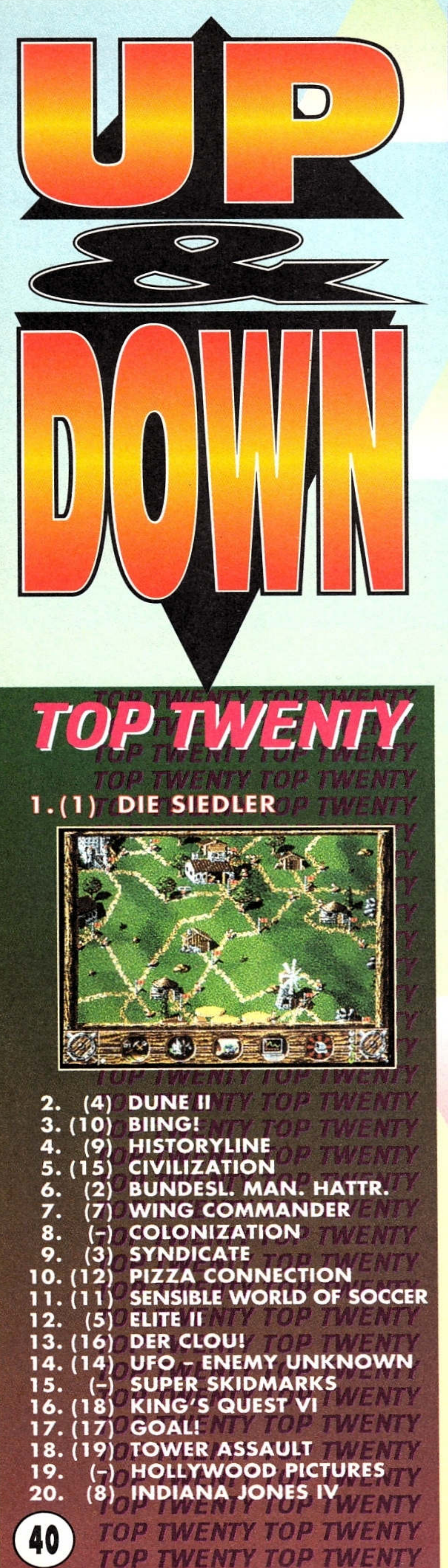
66% „KNIFFLIG"

GRAFIK	68%
ANIMATION	59%
MUSIK	70%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	68%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 69,-

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	6	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	REKORDE/SPIELSTAND	
DEUTSCH	KOMPLETT	



TOP TWENTY

Platz	(Vormonat)	Titel
1.	(1)	DIE SIEDLER
2.	(4)	DUNE II
3.	(10)	BIING!
4.	(9)	HISTORYLINE
5.	(15)	CIVILIZATION
6.	(2)	BUNDESL. MAN. HATTR.
7.	(7)	WING COMMANDER
8.	(–)	COLONIZATION
9.	(3)	SYNDICATE
10.	(12)	PIZZA CONNECTION
11.	(11)	SENSIBLE WORLD OF SOCCER
12.	(5)	ELITE II
13.	(16)	DER CLOU!
14.	(14)	UFO – ENEMY UNKNOWN
15.	(–)	SUPER SKIDMARKS
16.	(18)	KING'S QUEST VI
17.	(17)	GOAL!
18.	(19)	TOWER ASSAULT
19.	(–)	HOLLYWOOD PICTURES
20.	(8)	INDIANA JONES IV

Na also, es geht doch: Ihr habt die Sommerpause genützt, um nahezu alle Titel der Charts zu einer kleinen Berg- und Talfahrt einzuladen – ein zweiter Blick auf die aktuellen Hitlisten ist heute daher wertvoller denn je!

Kurz und gut, Eure Zuschriften haben diesmal mächtig Staub aufgewirbelt. Recht so, schließlich hatte der sich schon in einer dicken Schicht auf den Hitparaden breitgemacht. Und so siedeln „Die Siedler" von Blue Byte zwar nach wie vor auf dem ersten Platz der Top Twenty, doch konnten sich inzwischen die wüsten Strategen von Westwoods „Dune II" die Position des Vizemeisters in der Gunst aller Standard-Joker sichern. Und reLINEs erotisch-ironische Krankenhaus-Sim „Biing!" klingelte sich hier vom zehnten gleich auf den dritten Platz. Im AGA-Hospital halten die zweitklassigen Ärzte dieses erstklassigen Spiels inzwischen sogar standesgemäß den zweiten Rang besetzt – kein Wunder also, daß sie im Softshop eines der meistkonsultierten Programme der letzten Monate waren!
Zur AGA-Liste sei noch nachgetragen, daß Bullfrogs „Theme Park" von den Städtebauern des Maxis-Klassikers „Sim City 2000" an der Spitzenposition abgerissen und auf Platz drei neu errichtet wurde, wobei sich die Abbruchunternehmer gleich selbst als Bürgermeister installiert haben. Auf CD haben Simulanten allerdings nach wie vor schlechte Karten, hier wird immer noch geballert, was das Laufwerk hergibt. So ist die Oberliga noch immer nicht von den Psygnosis-Viren aus dem „Microcosm" kuriert, während es Team 17 mit „Tower Assault" auf das zweite Treppchen geschafft hat; erst dann folgt das „UFO" von MicroProse. Was auf diesen Seiten noch folgt, sind weitere (CD-) Ballereien, noch mehr Bestseller, die meistgekauften Progis des Jahres und natürlich die aktuellen Lieblinge unseres Cheflayouters Karl.
War noch was? Richtig, die Verlosung! Diesen Monat trennen wir uns schweren Herzens von

1 x Super Street Fighter II
1 x Der Reeder
1 x Subwar 2050

Eine Chance auf einen solchen Wunschgewinn (die Teilnehmer dürfen nämlich das Objekt ihrer Begierde frei wählen bzw. auf ihre Karte dazuschreiben) haben wie immer all jene, die uns ihre derzeitigen Zock-Favoriten schriftlich verklickern. Die Anzahl der Nennungen spielt dabei keine nennenswerte Rolle, lediglich nach ECS-, AGA- oder CD-Versionen sortiert müssen Eure Listen eintrudeln. Ein leserlicher Absender muß freilich mittrudeln, da andernfalls der Postbote ins Trudeln gerät und im Falle des Falles mit dem Preispäckchen beim Nachbarn zweimal klingelt…
So, uns bleibt damit nur noch, zu hoffen, daß wir beim Auszählen der Stimmen nicht ins Trudeln geraten, um Euch nächsten Monat wieder mit den aktuellsten Hitlisten versorgen zu können. Damit wünschen wir allen Teilnehmern viel Glück – nicht zuletzt beim Abpausen der richtigen Adresse, die da ganz unvermutet lautet:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TEN A1200

Platz	(Vormonat)	Titel
1.	(3)	SIM CITY 2000
2.	(4)	BIING!
3.	(1)	THEME PARK
4.	(7)	OLDTIMER
5.	(2)	PINBALL ILLUSIONS
6.	(8)	UFO – ENEMY UNKNOWN
7.	(9)	STAR TREK
8.	(6)	BUNDESL. MAN. HATTR.
9.	(–)	FEARS
10.	(10)	SIMON THE SORCERER



TOP TEN CD³²

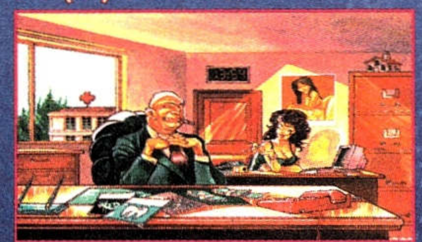
1. (1) MICROCOSM



2. (5) TOWER ASSAULT
3. (4) UFO – ENEMY UNKNOWN
4. (6) PIRATES! GOLD
5. (8) SIMON THE SORCERER
6. (10) WING COMMANDER
7. (3) SUBWAR 2050
8. (2) BANSHEE
9. (–) THEME PARK
10. (–) ERBEN DER ERDE

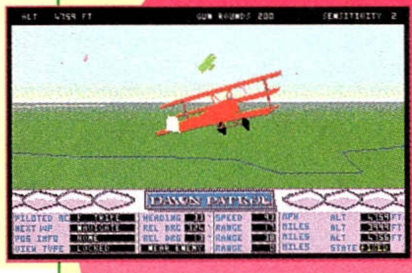
TOP SELLER

1. (7) BIING!



2. (–) COLONIZATION
3. (–) PINBALL ILLUSIONS
4. (4) UFO – ENEMY UNKNOWN
5. (1) FIFA INT. SOCCER
6. (8) DER SEELENTURM
7. (2) ERBEN DER ERDE
8. (6) BUNDESL. MAN. HATTR.
9. (3) HOLLYWOOD PICTURES
10. (5) ZEPPELIN

PERSONAL FAVORITES





LITHO-KARL

1. DAWN PATROL
2. UFO – ENEMY UNKNOWN
3. ZEPPELIN
4. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
5. ERBEN DER ERDE

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) BUNDESL. MAN. HATTRICK



2. (2) FUSSBALL TOTAL!
3. (4) THEME PARK
4. (3) RÜSSELSHEIM
5. (5) DER TRAINER
6. (–) UFO – ENEMY UNKNOWN
7. (6) FIFA INT. SOCCER
8. (7) DIE SIEDLER
9. (–) BIING!
10. (–) ZEPPELIN

DIE BESTEN AKTUELLEN BALLERSPIELE

1. FEARS (AGA) 88%



2. SUPER STARDUST (CD³²) 83%
3. BANSHEE (CD³²) 83%
4. TOWER ASSAULT (CD³²) 79%
5. GUARDIAN (CD³²) 77%
6. SKELETON KREW (CD³²) 77%
7. VIROCOP (AGA) 74%
8. BEHIND THE IRON GATE (ECS) 68%
9. DEATH MASK (CD³²) 68%
10. ACTION CAT (ECS) 64%

Tilly's

Software Set's jetzt auch für

Amiga

ab 29.-

Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig!

Lieferung nur solange Vorrat reicht!

Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig! Wichtig!

101 AGA Spiele für A1200/4000

Darauf haben alle A1200 und A4000-Fans gewartet. Das erste und einzigartige Spieleset mit mehr als einhundert farbenprächtigen Spielen für den Amiga 1200/4000. Alle Spiele sind speziell für den A1200/4000 entwickelt und programmiert worden.

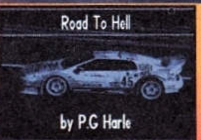




Top 50 Spiele

50 aktuelle PD und LowCost-Spiele in einem Set mit allen, was der Spielemarkt zu bieten hat. Von AstroTrek über Cyberman bis zu X-Fighter.

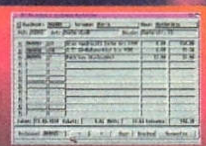




Top 50 Profi Programme

50 aktuelle Anwenderprogramme Tools und Utilities. Da ist für jeden etwas dabei. Von der aufwendigen Textverarbeitung über Dateimanager, Routenplaner, Terminkalender bis hin zu kompletten DTP-Programmen ist alles enthalten.




UNSER TOP TIP

Schicken Sie bitte Ihre Bestellung an folgende Anschrift:

Tilly's Softshop
Graf Adolf Str. 24
51429 BGl. Bensberg

Bestellen können Sie formlos schriftlich per Brief oder noch einfacher mit unserem vorgedruckten Coupon.
Wir haben keinen Mindestbestellwert, jede Bestellung ist bei uns willkommen. Bestellen Sie am besten noch heute, da einige Artikel nur mit begrenzter Stückzahl am Lager sind.
Und nun wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Durchsehen meiner Anzeige.
Alle Bestellungen werden der Reihe nach bearbeitet und verschickt!

Mit freundlichem Gruß

Stefan Tillman

Hiermit bestelle ich zu Ihren Liefer- und Geschäftsbedingungen die angekreuzten Software-Set's.

❐ 101 AGA SPIELE	99,90 DM
❐ Brettspiele	29,90 DM
❐ Büro Professional	29,90 DM
❐ Emerald Mine	49,90 DM
❐ Antivirus-Set	29,90 DM
❐ Finanzen	29,90 DM
❐ Grafik-Set	29,90 DM
❐ Kampfsportspiele	29,90 DM
❐ Kartenspiele	29,90 DM
❐ Klassiker	29,90 DM
❐ Lernen & Wissen	29,90 DM
❐ Luftkampfspiele	29,90 DM
❐ Musik-Set	29,90 DM
❐ Picture Disks	49,90 DM
❐ Picture Disks AGA	49,90 DM
❐ Seeabenteuer	29,90 DM
❐ TOP 50 Programme	49,90 DM
❐ TOP 50 Spiele	49,90 DM
❐ TOP TEN Anwender	29,90 DM
❐ TOP TEN Spiele	29,90 DM
❐ Überraschungs-Set	49,90 DM
❐ Werbespiele	29,90 DM

Lieferung nur solange Vorrat reicht!

Bestellung

Absender / Datum / Unterschrift

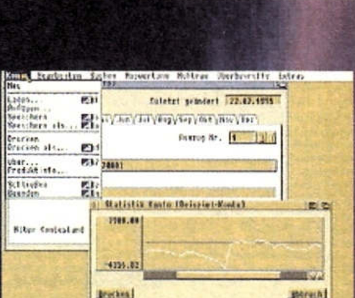
TOP TEN Spiele
Enthält die zehn besten und aktuellsten Spiele des Monats! Jeden Monat komplett neue Titel.



Lernen & Wissen
Mit diesem Set lernen Sie spielerisch Fremdsprachen, Schreibmaschine schreiben, Mathe, uvm. Zusätzlich enthalten ist ein Computerlexikon.

Werbespiele
Computerspiele mit toller Story und schönen Effekten. Mit diesem Set bekommen Sie alle aktuellen Werbespiele wie z.B. TrickyQuicky (Nesquik), Kelloggs, Action in Hollywood oder Das Erbe in einem Set zu einem verdammt fairen Preis.





Klassiker
Dieses Set erweckt die Vergangenheit zu neuem Leben. Enthalten sind unter anderem Spielhallenklassiker wie Donkey Kong, Zaxxon, Q-Bert, Scramble, uvm.



Emerald Mine
Wer von diesem Spiel immer noch nicht genug hat (solls geben), bieten wir mit diesem Set gleich 10 randvolle Disks mit den besten und beliebtesten Emeraldspielen an.



Kampfsportspiele
Dieses Spezial-Set für alle Kampfsportfans enthält sechs Programme a la StreetFighter usw. (Inklusive 2 Eigenimporte).



Seeabenteuer
Spiele wie z. B. Battleship (siehe Abbildung) Seaquest, usw. machen dieses Set zu einem aboluten Muß für jeden Fan.

Luftkampfspiele
Sicherlich eines der besten Sets in unserem Angebot. Sie erhalten mit diesem Set 8 sehr gute Luftkampfspiele zum Preis von einem halben.



Antivirus-Set
Umfangreiches Set zur Bekämpfung und Erkennung von Viren auf Disketten, Festplatten oder im RAM-Speicher. Mit diesem Set erhalten sie die aktuellsten und besten Antivirenprogramme, die es derzeit für den Amiga gibt.

Brettspiele
Spielspaß mit Köpfchen! In diesem Set finden Sie die bekanntesten Brettspiele wie z.B. Monopoly, Risiko, Backgammon, uvm. Langer



Greifen Sie zu solange der Vorrat noch reicht!

Kartenspiele
Ob zocken oder nur eine gemütliche Runde Skat! Mit diesen 10 Programmen können Sie Poker, Soltaire, BlackJack, Skat, uvm. spielen.

Musik-Set
Das Power-Set für alle Musik-Interessierten. Enthält die besten und leistungsfähigsten Musikprogramme, Editoren und Sampler, die es für den Amiga gibt. Inklusive 3 Disketten randvoll mit Musikstücken und tollen Samples.

TOP TEN Anwender
Enthält die zehn besten und aktuellsten Anwender Programme des Monats! Jeden Monat komplett neue Titel.

Finanzen
Dieses Set enthält PD- und LowCost-Programme rund um finanzielle Themen: Rechnungsbearbeitung, Auftragsbearbeitung, Buchhaltung, Kassenbücher, Konten und Quittungen.

Büro Professional
Für jeden, der seinen Amiga auch für mehr als nur zum Spielen nutzen will. Enthält Fakturierung, Tabellenkalkulation, Textverarbeitung, Datenbanken, Druckprogramm, uvm.

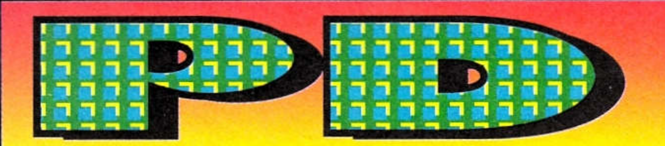
Überraschungs-Set
Sage und schreibe zehn randvolle Disketten mit Spielen, Programmen, Tools, Utilities, Gags und noch viel mehr!

Grafik-Set
Hier gibts die besten Programme aus den Bereichen Grafik & Malen. Inklusive aller brandneuen Grafikprogramme. Ein Muß für alle Grafik-Freaks.

PictureDisks
15 randvolle Disketten mit den besten ClipArts, Grafiken, Bildern und Animationen, die derzeit für den Amiga erhältlich sind. Alle Dateien liegen im IFF-Format vor, zur Weiterverarbeitung mit diversen Malprogrammen oder anderen Programmen.

PictureDisksAGA
Wie oben beschrieben jedoch speziell für AGA-Computer (A1200/4000).

Alle auf dieser Doppelseite angebotenen Set's sind bereits ab 1MB RAM voll zu nutzen!



Diesen Monat konnten wir uns einfach nicht zwischen den aktuellen Ausgaben der Berliner Spielekiste und der Nordlicht-Reihe entscheiden – hüben wie drüben wartet astreines PD-Material! Ergo stellen wir eben beide Serien vor…

Den Anfang macht die Diskette mit der Bezeichnung **Spielekiste 718** und ihrem PD-Abkömmling der Erotik-Puzzelei „Penthouse Hot Numbers" von Magic Bytes. Wie bei dem unter diversen Namen immer wieder neu aufgelegten Kommerzspiel geht es auch in dieser Preiswertfassung um Zahlenreihen am acht mal acht Felder großen Brett, die per Mausklick angewählt werden müssen, um so einen höheren Gesamtpunktestand zu erzielen als der (Computer-) Gegner. An Pfiff gewinnt die Knobelei durch die Zug-Beschränkung auf bestimmte Reihen und Spalten sowie durch eingebaute Boni, etwa für Dreifach-Punkte – nur daß man hier auf die Stripperinnen des Originals verzichten muß. Dafür bietet **Psycho Squares Deluxe** allen Amigos mit 1 MB Chipmem bunte Raytracing-Motive, nette Begleitmusik und eine ordentliche Handhabung.

Die Scheibe namens **Spielekiste 721** enthält dagegen heiße Action bis zum Abwinken: Getreu alter Ballertraditionen im Stil von „R-Type" besteigt der Spieler einen schwerbewaffneten Raumer und startet zum Flug durch horizontal bewegtes Feindgelände, wo von allen Seiten herannahende Gegner vom Screen gelasert werden sollen. Bemerkenswert daran ist die professionelle Ausführung, denn die Präsentation überzeugt durch sauberes Parallaxscrolling, viele Farben, astreine, weil völlig ruckfreie Animationen und haufenweise Grafik-Details, deren Art und Umfang im Optionsmenü an die Rechnerleistung anzupassen sind. Die Akustik (wahlweise FX und/oder Musik) klingt gut, und das Gameplay ist hart, aber herzlich: Gemeinsam mit dem letzthin vorgestellten „T-Racer" spendet **Thesius XII** all jenen Trost, die seit langer Zeit vergeblich auf kommerziellen Baller-Nachschub warten.

Action der knuddeligen Art findet sich auf der AGA-exklusiven **Spielekiste Extra 82**. Beim „Bomberman"-Ableger **Boomin'Eck** lenken nämlich ein bis zwei Spieler je einen Bombenleger durch ein Draufsicht-Labyrinth. Die unbegrenzte Anzahl von Sprengsätzen im Gepäck kann an beliebiger Stelle abgelegt und gezündet werden, um entweder Hindernisse aus dem Weg zu blasen oder die drei Leben des Gegenspielers auszulöschen. Für Abwechslung auf dem Minenfeld sorgen versteckte Extras für mehr Sprengkraft, höheres Lauftempo und dergleichen, während sich die Augen an bunter und ordentlich animierter Optik erfreuen dürfen und die Lauscher mit erträglichem Begleitgedüdel beschallt werden. Zwar hält sich die Abwechslung auf Dauer in Grenzen, doch Abhilfe ist in Sicht – der Autor hat einen Level-Editor bereits in Vorbereitung.

Wir wechseln zur PD-Sammlung der Nordlichter und dort auf die **1200-Mix 312**, wo EDV-Veteranen die AGA-Konvertierung des steinalten Spectrum-Klassikers **PSST!**

Steinchen, wechsle dich: Psycho Squares Deluxe

Ein wahrhaft bombiges Vergnügen: Boomin'Eck (AGA)

Ein Philosoph, der fliegt und schießt: Thesius XII

finden. Das Spielprinzip aus den frühen 80er Jahren ist heute natürlich nicht mehr up to date, hat aber dennoch seine Reize: Am Steuerhebel eines kleinen Gartenroboters soll der Spieler sprießende Gartenblumen vor Insektenbefall schützen. Dazu stehen links und rechts verschiedenfarbige Insektizid-Spraydosen bereit, von denen je eine aufgenommen und zwecks Abschuß bestimmter Schädlinge zum Einsatz gebracht wird. Trotz Sammelboni regiert in späteren Spielabschnitten die Hektik, und es bleibt kaum Zeit, ein Auge auf die hübsch bunte Optik zu werfen oder das Ohr auf die gelungene Akustik zu richten – alles in allem ein unterhaltsamer Geschicklichkeitstest für zwischendurch, allerdings ohne jeden Tiefgang.

Ebenfalls nur für A1200- & A4000-Rechner ausgelegt ist der **1200-Mix 325** bzw. das dortige AGA-Update der bekannten Vertikal-Ballerei **Deluxe Galaga**. Im Stil des ähnlich betitelten Arcade-Veteranen rauschen zumeist von oben Dutzende von Alien-Raumern auf den Screen, während der Spieler seinen Kampfgleiter am unteren Bildrand nach links bzw. rechts lenkt, um die Invasoren mit der Laserkanone bekannt zu machen. So weit, so simpel, doch diese Amiga-Variante überzeugte bereits in der ECS-Urversion durch ein wahrlich ausgeklügeltes Leveldesign mit jeder Menge Abwechslung sowie viele Extrawaffen und Sonderboni, die es herauszufinden gilt. Die AGA-Fassung unterscheidet sich vom Original durch aufgewertete Sound-FX bzw. Begleitmusik sowie eine buntere Optik in 64 Farben, die in Bewegung wesentlich besser aussieht als am Screenshot. Kurzum, ein Game, das sich jeder Weltraum-Söldner in den heimischen Waffenschrank stellen sollte!

Eine auch von Standard-Amigas verwertbare PD-Perle verbirgt sich auf der **Nordlicht-Spiele 49/3**, denn **Springtime** bietet eine ziemlich innovative Mischung aus Jump & Run, Puzzelei und dem altbekannten Zauberwürfel: Man findet sich auf einem Plattformgelände wieder und erhält die Aufgabe, eine Feder auf einen mit „X" markierten Punkt zu hieven. Bloß ist direktes Aufnehmen nicht möglich, vielmehr muß man dazu Teile der Umgebung durch Drücken an Wände um alle nur denkbaren Achsen drehen. Aus Böden werden so Decken oder Seitenwände, und das komplette Raumdesign wird umgekrempelt, bis schließlich die Feder am Ziel zu liegen kommt. Durch zahlreiche Extras (Bröckel- und Verschiebesteine etc.) sowie ein ausgeklügeltes Leveldesign macht die Schiebung dauerhaft Laune, zudem sieht die ebenso bunte wie flotte 3D-Vektorgrafik mit Parallax-Effekt einfach toll aus.

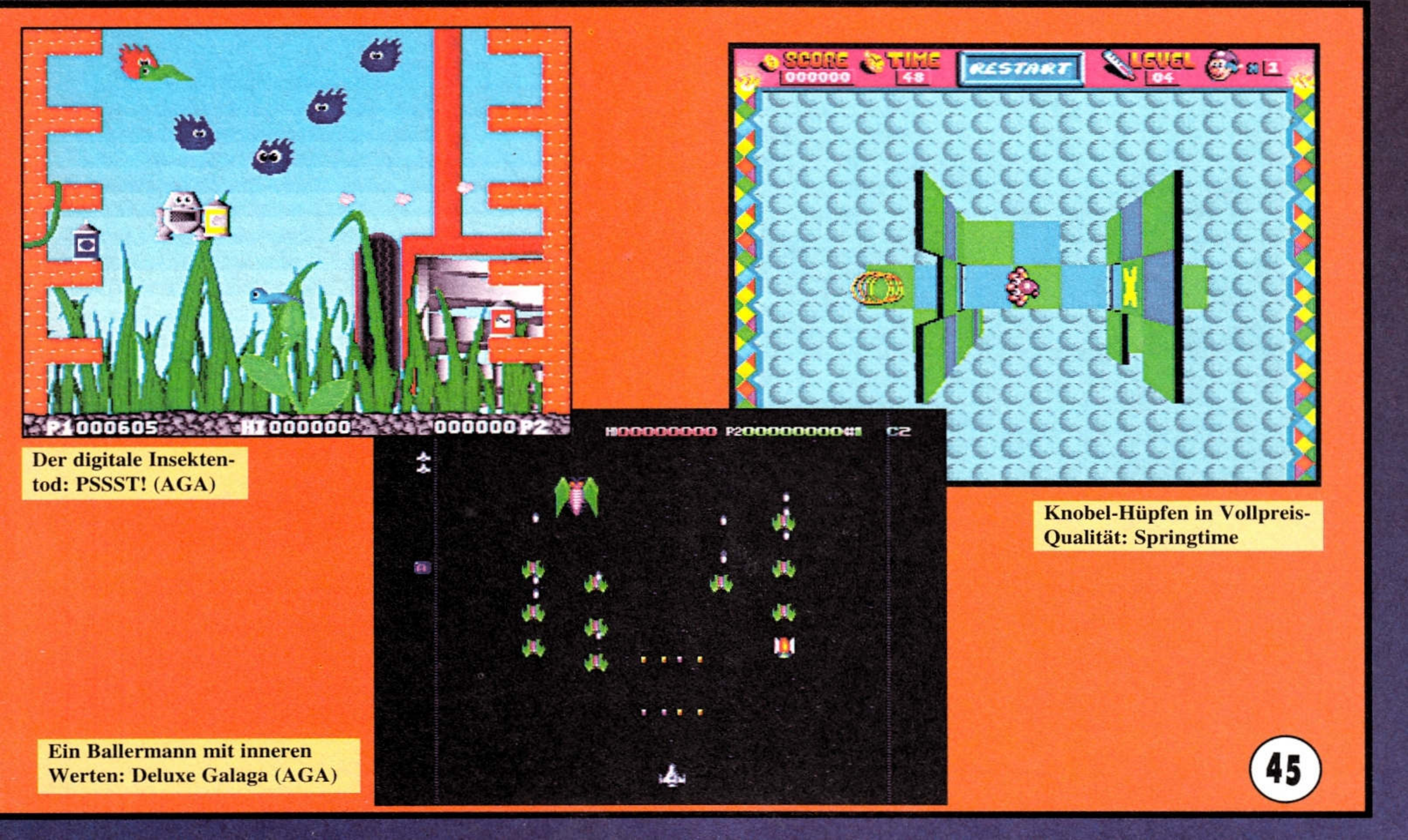
Wer jetzt Blut geleckt hat, der richtet seine Bestellungen bezüglich Spielekiste an:

Berlin PD
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Tel.: 030/3335425

Oder im Falle der Nordlicht-Scheiben an:

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Pro Diskette werden 3,– DM (Spielekiste) bzw. 4,– DM (Nordlicht) fällig, dazu kommt jeweils das Porto in Höhe von 4,– DM bei Vorauskasse, während bei Nachnahmebestellungen zusätzlich Postgebühren anfallen. (rl)



Der digitale Insektentod: PSSST! (AGA)

Knobel-Hüpfen in Vollpreis-Qualität: Springtime

Ein Ballermann mit inneren Werten: Deluxe Galaga (AGA)

CRACK

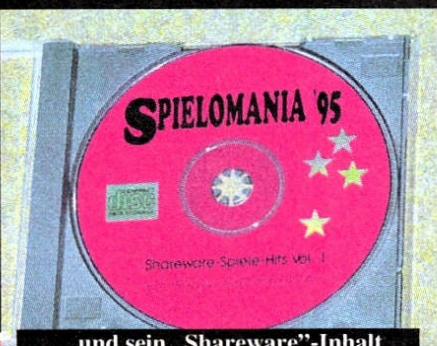
Den halben Sommer lang mußtet Ihr auf unseren Szenemaulwurf Dr. Freak verzichten – zum Ausgleich breitet er sich diesmal gleich auf anderthalb, dazu auch noch bunt bebilderten, Seiten aus!

Heute sollt Ihr von mir erst mal einiges über sogenannte Identfälschungen erfahren, was den einen oder anderen vielleicht zu der Frage verleitet: Kann man die essen?! Nun, das nicht gerade, aber im Unterschied zu einer 08/15-Raubkopie, die jeder sofort als solche erkennt, sind Identfälschungen dem Original täuschend ähnlich – inklusive Aufkleber, Anleitung, Verpackung und was sonst noch dazugehören mag.



Das Raubkopierer-Mobil…

Neu ist das Phänomen nicht, denn diese Form von Digi-Mimikry war schon zur Blütezeit der Disketten wohlbekannt, doch blieben CDs lange Zeit von solchen Nachahmungen verschont. Was die Silberscheiben angeht, setzten die Cracker bisher zumeist auf selbstgebrannte Ware, der man ihre dunkle Herkunft sehr wohl ansieht. Allerdings ist diese Methode schon rein wirtschaftlich gesehen ziemlich fragwürdig, weil die entsprechenden Rohlinge gut und gern 15 bis 20 Mark pro Stück kosten. Praktisch arbeiten daher bloß noch die hundertfünfzigprozentigen Freaks (bevorzugt für Sonys Playstation) damit, weil es ihnen einfach wichtig ist, rare Importgames schneller in die gierigen Pfoten zu bekommen als Otto Normalkopierer. Doch seit einiger Zeit ist das nun alles anders! Inzwischen sind nämlich auch *gepreßte* CD-Raubkopien am Schwarzmarkt im Umlauf, und zwar vornehmlich von PC-Bestsellern wie „Rebel Assault", „X-Wing", „Armored Fist" oder „Ultima 8". Tja, die Szene ist halt darauf gekommen, daß man nicht unbedingt ein eigenes Preßwerk braucht, man kann ja auch pressen *lassen* – ein Blick ins Branchentelefonbuch genügt.



…und sein „Shareware"-Inhalt

Das hat natürlich zur Folge, daß sich diese Scheiben auf den ersten und zweiten Blick tatsächlich kaum vom Original unterscheiden. Zumal ja kein normaler Mensch auf die Idee kommt, daß ein Game auf CD, das noch dazu mit „Originalaufdruck", Anleitung etc. versehen ist, in Wahrheit eine Raubkopie darstellt. Erst bei genauerer Betrachtung fallen kleine Ungenauigkeiten auf, etwa Schreibfehler, verwischte Grafiken, fotokopierte Blätter anstatt einer ordentlichen Anleitung – und natürlich die fehlende Registrierkarte. Ganz einfach ist das Erkennen eines solchen Pseudo-Originals trotzdem nicht, denn schließlich kommen auch bei ganz regulärer Ware verschiedene Aufdrucke (z.B. bei Budget- und Vollpreisversionen) und schlampig gemachtes Begleitmaterial vor.

Es liegt auf der Hand, daß diese Fälschungen allen (außer den Untätern selbst) nur Nachteile bringen: Die Hersteller müssen sich jetzt möglicherweise auch bei Schillerscheiben Gedanken über einen weitgehend sicheren Kopierschutz machen, dem seriösen Handel gehen Umsätze flöten, und der gutgläubige Käufer schließlich erhält für sein Geld keinen reellen Gegenwert, was ihm spätestens dann Kopfschmerzen macht, wenn er sein „Original" zum Updaten einschickt oder verkaufen will. Ein solcher „Raubpresser" wurde kürzlich auch geschnappt, und ein besonders dreister war es noch dazu: Obwohl bereits ein Strafverfahren gegen ihn lief, schickte er nichtsahnende Arbeitslose auf Flohmärkte, die für ihn (bzw. eher für die bezahlten 75,– DM pro Tag) dort Raubkopien aller Art verhökerten. Darunter befanden sich z.B. zwei vermeintliche Shareware-CDs, die in Wirklichkeit randvoll mit kopierter Originalsoftware waren. Über 100 Spiele bekannter Hersteller im Verkaufswert von insgesamt 50.000 Mark hatte der Mann darauf gepackt! Er erzielte damit angeblich einen durchschnittlichen Tagesumsatz von 2.000 Märkern, genug jedenfalls, um sich mehrere Lieferwagen zum Transport der Scheiben leisten zu können…

Während man im eben beschriebenen Fall dem zuständigen Strafrichter nur zu einem gesalzenen Urteil raten kann, scheint das Vorgehen der bayerischen Polizei gegen Mailbox-Betreiber in jüngster Vergangenheit eher



Zwei gefälschte X-Wing-CDs...





...und das Original

zu hart zu sein. Auf den bloßen Verdacht hin, daß sich in deren elektronische Briefkästen auch pornographieartiges Material eingeschlichen haben könnte, ging die Staatsgewalt rigoros gegen sie vor – woher kennen wir das bloß?! Das heißt dann konkret, im Zweifel landet manchmal die komplette Hardwareausrüstung im Polizeigewahrsam, man weiß ja schließlich nie, wozu die komischen Kästen im einzelnen alle gut sind und ob sich nicht vielleicht doch was Strafbares damit veranstalten läßt. Daß ein kleiner oder mittlerer Mailbox-Betreiber längst ruiniert sein kann, wenn man ihm seine Geräte nach Wochen oder gar Monaten wiedergibt, interessiert die Herrschaften in ihren gutgeheizten Behördenstuben anscheinend nur am Rande – auch diese ignorante Weltsicht kommt uns seltsam vertraut vor!

Bleibt nur zu hoffen, daß die Entscheidung des Münchner Landgerichts in Sachen Joker Verlag gegen Staatsmacht auch hier Wirkung zeigt und zukünftig ein etwas sensibleres Vorgehen der gralsritternden Paragraphenreiter zur Folge hat. Das wünscht sich jedenfalls ein vorbildlicher Staatsbürger, auch bekannt als

Euer





Ruhmeshalle

Up & Down

Hocherfreut haben wir zur Kenntnis genommen, daß wieder etwas Bewegung in Eure Charts gekommen ist, und bestimmt ebenfalls hocherfreut werden diejenigen sein, die in Kürze eines der drei ausgelobten Games ans Zockerherz drücken können. Mit Virocop geht, nomen est omen, auf Virenjagd
Jules Stolzenhain, Hann. Münden
Mit Der Meister drillt seine Kicker-Elitetruppe für die Teilnahme am Europapokal
Marcel Freese, Bassum
Und last but not least dreht mit F1 World Championship seine rasanten Runden
Sven Ludwigs, Solingen

Stromausfall

Und wieder zwei gute Gründe, den Strom ruhig mal für einige Zeit ausfallen zu lassen: Aus Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges erschmökert sich alles Wissenswerte über dieses Rollenspielsystem
Bert Siewert, Korb
Mit Das feuchtfröhliche Bierspiel kann demonstrieren, wieviel Durchhaltevermögen er beim verschärften Genuß von Hopfentee hat
Karsten Heinze, Neustadt

Kicker Cup

Unsere Lockmittel scheinen ja stark genug gewesen zu sein – zumindest dem Gejammer der Zählsklaven nach zu schließen, die wie üblich Eure Antworten auswerten durften. Nun zu den Gewinnern: Mit Flamingo Tours stampft ein Reiseimperium aus dem Datenspeicher
Jens Gütter, Coburg
Trotz trüber Herbsttage haben's auch draußen gemütlich warm im Joker-Jogger
Jakob Findeisen, Keitum
Karl Schmid, A-Wien
Manuel Weiher, Dortmund
Über das Mousepad freuen sich die Nager von
Michael Gasch, Geretsried
Stefan Stiller, Dortmund
Martin Sträter, Wuppertal

Action am Amazonas

Tja, wie das Leben so spielt: Als wir die Preisfrage ausgeknobelt hatten, galt noch der Nil als der längste Strom der Welt – doch kaum war das Heft am Kiosk, wurden Untersuchungsergebnisse veröffentlicht, wonach der Amazons nun doch etwas länger ist! Da diejenigen unter Euch, die ihre Karte sehr frühzeitig abgeschickt hatten, das ja nicht wissen konnten, haben wir kurzerhand beide Flüsse akzeptiert; einverstanden? Den ersten Preis, einen Flug zur Londoner ECTS nebst Taschengeld, hat gewonnen
Elke Fricke, Witten
Die Preise 2 bis 6, nämlich je eine todschicke Fliegerjacke mit Flight of the Amazon Queen-Logo, gehen an
Steffen Fehlau, Gera
Andreas Kobben, Korbach
Thomas Roidl, Regenstauf
Frank Garcynski, Neukirchen-Vluyn
Bernd Hailing, Neu-Ulm
Beim 7. bis 11. Platz – je ein Polohemd, ebenfalls mit Logo – fiel das Los auf
Dirk Hallek, Radevormwald
Günter Hengsberg, Euskirchen
Jirka Meyer, Mildenau
M. Lehmann, Hövelhof
Oliver Klaus, Neuss

Und damit ist Schluß für heute, in einem Monat (ja, die Sommerpause ist überstanden) öffnen wir wieder die Büchse der Pandor... Blödsinn, unser Schatzkästchen natürlich. Bis dahin viel Spaß mit den Preisen!

Demo Galerie

Wie versprochen, so verbrochen: Das beim Nexus-Meeting gekürte und im entsprechenden Partybericht kurz präsentierte Top-Demo wartet heute in aller Ausführlichkeit auf Euch – neben vier weiteren Optik-Schmankerln!

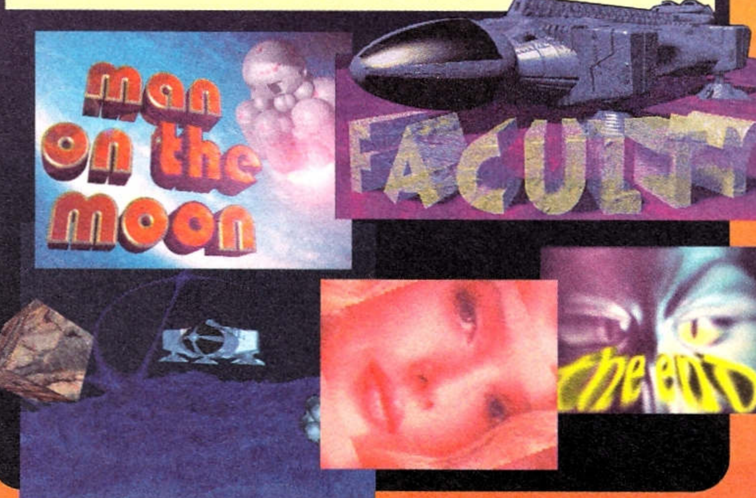


GENERATION X

Warum Haujobb mit diesem Augenschmaus das Siegertreppchen beim Nexus-Event erklomm, wird bereits während des einleitenden Fluges durch eine 3D-Rahmenkonstruktion klar: Da wirbeln und zoomen kunterbunte Texturen mit einem Affenzahn über den Screen, umrahmen prächtig schattierte Polygon-Objekte und weichen schließlich einem rotierenden und zerfließenden Porträtbild. Es folgt die Echtzeit-Animation einer Gouraud-schattierten und mit viel persönlichem Charakter versehenen Schreibtischlampe im Stil der preisgekrönten Digi-Animation „Luxor Jr.", bevor sich das Gruppenlogo abschließend im Plasma verflüchtigt. Bemerkenswert an diesem leider etwas kurzen Demo sind zudem die sehenswerten Zwischenbilder und die hörenswerte Dancemusik.

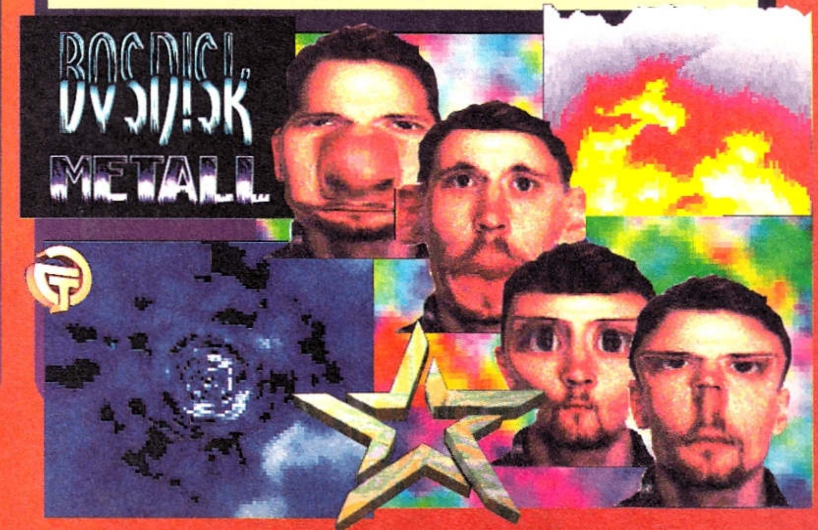
MAN ON THE MOON

Kein Wunder, daß Facultys Mondmann vier Disketten besetzt, allein schon der aufwendig animierte Anflug auf den Trabanten dürfte tüchtig Speicherplatz verschlingen! Hübsch in Szene gesetzt ist der dortige Marmorwürfel, der durch alle drei Dimensionen wirbelt und dabei auf das zoomende bzw. ebenfalls rotierende Mädchengesicht hinleitet, welches es dann wortwörtlich in die Ferne zieht. Jetzt vollführen Vektorlines einen Grafiktanz im Plasmafeuer, fein abschattierte Gouraud-Objekte zeugen von bunter AGA-Power, und einer der Demomacher darf seinen Namen in gummiartigen Lettern verewigen. Den Abschluß bilden schick bewegte 2D-Texturen im Copperchunky-Format sowie eine in alle Richtungen rotierende Fullscreen-Weltkugel. Fazit: Tolles Demo, auch wenn sich die Sounduntermalung auf das übliche Dance-Allerlei beschränkt.



BOSNISK METALL

Unerklärlich, warum Gigatron die konfliktträchtige Südregion in den Titel genommen hat – wo es hier doch so friedlich zugeht: Einem Flug durch einen blauen 3D-Tunnel folgen aberwitzige Echtzeit-Warps und -Morphs am Porträtbild eines Mannes, dessen Augen sich unmöglich weiten oder dessen Stirn elefantöse Dimensionen annimmt. Den Dehnungsübungen folgt ein weiterer Flug; diesmal durch vulkanisches 3D-Voxelgelände. Weiter geht's mit sehr psychedelischen Farbenspielen, ehe das bereits bekannte Charaktergesicht erneut durch die Mangel gedreht und etwa in Wellenbewegungen versetzt wird. Zu hören gibt's dabei harte Rockklänge, allein die dürftigen Zwischenbilder wollen nicht recht ins schöne Bild passen.



DEEP

An den gleichnamigen Chartbreaker von Marusha erinnert die Koproduktion von CNCP/Parallax wegen ihrer technolastigen Akustik; die Optik ist ein Fall für sich: Zu Beginn bilden sanft fließende Wellentäler ein hübsches AGA-Kaleidoskop, doch anläßlich eines sich drehenden und wellenden Fullscreen-Porträts und der Reise durch einen kunterbunten Chunky-Tunnel nimmt das Tempo bald zu. Ein Gouraud-schattierter Würfel führt schließlich zum Bild eines Delphins, dessen Details man durch einen Kristall näher betrachten kann. Der zweite Abschnitt startet dann mit flottem Begleitsound und einer supercoolen Baßline, welche optisch von flott animierten Texturen und Schattenspielereien unterstützt wird. Den krönenden Abschluß bildet eine Spazierfahrt durch ein aufwendig texturiertes 3D-Labyrinth, das trotz Vollbild-Modus kein bißchen ruckelt – wow!





PLANET M.

Last not least melden sich die Mannen von Melon nach langer Abstinenz zurück, und zwar mit einer technisch nicht eben atemberaubend inszenierten Digi-Show, die aber melonenüblich durchgestylt wurde. So zerplatzt zunächst das Gruppenlogo in Hunderte Splitter, dann schmiegt es sich streichelnd an einen stilisierten Frauenkörper. Alles Weitere erinnert an groovige Musikvideos von „Deee Lite": Da wirbeln orangegelbe Kreisel über den Screen, Japano-Mädels tun in Messageboxen ihre hippe Lebensphilosophie kund, und rasante Bildwechsel halten den Betrachter ebenso bei Laune wie die abwechslungsreiche Begleitmusik. Insgesamt also ein sehr abgedrehtes Demo, das zwar nicht jeden Geschmack treffen dürfte, aber viel guten Geschmack beweist.

GIVE IT TO ME!

Ihr wollt eines oder alle der heute vorgestellten Demos haben? Sollt Ihr haben: Wer sie Euch für wieviel Geld verkauft und was Ihr zum Betrieb an Hardware benötigt, steht wie immer in der Info-Box. Neuen Stoff gibt's dann in 30 Tagen… (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
GENERATION X (Haujobb)	A1200 & A4000, 6 MB RAM erforderlich, HD wird unterstützt	8,– DM + 4,– DM Porto, 2 Disks	Nordlicht PD-Service, Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden, Tel.: 04931 /16 72 22
MAN ON THE MOON (Faculty)	A1200 & A4000, 6 MB RAM und HD erforderlich	16,– DM + 4,– DM Porto, 4 Disks	
BOSNISK METALL (Gigatron)	A1200 & A4000, HD wird unterstützt	4,– DM + 4,– DM Porto, 1 Disk	
DEEP (CNCP/Parallax)	A1200 & A4000, 6 MB RAM erforderlich, HD wird unterstützt	8,– DM + 4,– DM Porto, 2 Disks	
PLANET M. (Melon)	A1200 & A4000	4,– DM + 4,– DM Porto, 1 Disk	



SKANDAL!

Freitag, 15. September '95
1,50 DM / Östr. S. 9,– / Schw. Fr. 1,50

ZENSUR IM JOKER VERLAG

VATERSTETTEN/GRASBRUNN. Bei einem Großeinsatz der Antipornoeinheit der Bundesgrenzschützer GSG 6 konnte am Donnerstag Spätabend in einem Münchener Verlag umfangreiches, im Höchstmaß jugendgefährdendes Comicgut sichergestellt werden. Sekunden vor Drucklegung des üblen Machwerkes gelang es den Spezialisten unter dem Kommando von Oberstleutnant Olwejs-Ultra die schamlosesten Teile dieses Blattes zu schwärzen. Wir meinen: pfui, abartig, widerwärtig! Der Zeichner soll laut Angaben der Behörden vor 14 Tagen aus psychiatrischem Gewahrsam ausgebrochen sein und befindet sich zur Stunde wohl noch auf freiem Fuß. Eine ungeheure Schlamperei der Verantwortlichen! Ebenfalls flüchtig der zuständige Chefredakteur Iebtner (siehe linke Spalte!)



Foto: dpa

LABINER GEFASST!

FREILASSING. BEI DEM VERSUCH, DIE GRENZE NACH ÖSTERREICH ZU ÜBERQUEREN, WURDE GESTERN NACHT DER FLÜCHTIGE CHEFREDAKTEUR GEFASST.

„Ich bin unschuldig", beteuerte der landesweit gesuchte Sittenverbrecher immer wieder. — Keine glaubt ihm ...





Gelöst:

Karten zu:

Tips und Cheats zu:

Freezer-Adressen zu:

Alles hat ein Ende, nur der Joker, der hat zwei! Zum einen endet nämlich mit dieser Ausgabe ein weiteres Joker-Jahr, und zum anderen geht hiermit offiziell die große Joker-Sommerpause zu Ende – endlich! Bleibt mir nur noch, Euch endlos viel Spaß mit dem neuen Know How zu wünschen…

HILFE!! FRAGEN?!

Wenn die ersten Blätter fallen und sich selbst die Quecksilbersäule des heimischen Thermometers immer weiter in ihr Reservoir zurückzieht, schlägt sich Rudi Hailing die alte, vom vielen Tragen schon recht unansehnlich gewordene Pferdedecke um die Beine und schwelgt vor dem offenen Kamin gemütlich in vergangenen Tagen: Ja, das waren noch Zeiten, als er die ersten acht Levels von **Titus the Fox** quasi mit links absolvierte – nicht so wie heute, wo er nicht mal mehr den Ausgang des neunten Levels findet… Tja, man wird eben nicht jünger – aber zum Glück gibt's ja Euch: hilfsbereite, nette junge Menschen, die einen alten Fuchs wie ihn bis zum Ausgang führen, oder?

Es muß nicht immer „Hubschrauber" sein, dachte sich ein recht eigenwilliger **Jungle Strike**-Pilot und machte sich im fünften Level auf die Suche nach einem Motorrad. Dieses, so sagte man ihm, finde er in der Nähe der Polizeistation – was entweder gelogen oder aber einfach nur ein wenig ungenau war, denn unserem Mopedfan gelang es bis dato nicht, besagtes Zweirad aufzuspüren. Wer weiß, wo die Schüssel zu finden ist?

Laut unserer Lösung zu **Heimdall 2** müssen in einem bestimmten Raum vier Drachenzähne in vier kleine Kreise plaziert werden. Dummdreisterweise sind diese Beißerchen paarweise verbunden und erscheinen somit, sobald sie von einem der Helden aufgenommen wurden, auch nur paarweise in dessen Inventar. Da die kleinen Kauwerkzeuge auch beim Ablegen gepaart bleiben, fällt es demzufolge recht schwer, *zwei* Paar Zähne auf *vier* Kreise zu verteilen! Gibt's einen speziellen Zauber, um die „Zwillinge" zu trennen, oder macht Norbert Meihost einfach nur was falsch?

Brutal, aber heldenhaft stampfte Andreas Giese in **Rings of Medusa Gold** sämtliche Armeen in den Boden, hob alle Schätze und eroberte alle feindlichen Städte – alle? Alle bis auf zwei: Eine liegt, umgeben von hohen Gebirgszügen, auf einer kleinen Insel bei den Koordinaten 45'15'S, 105'41'W. Die andere befindet sich unweit des großen Festlands bei 11'30'N und 26'17'W. Nun würde es natürlich Andis Glück perfekt machen, wenn auch diese beiden Bastionen seinen Legionen in die Hände fallen würden – nur leider weiß er nicht, wie er in die beiden Städte gelangen kann!

Staatsanwälte, Kriminalpolizisten und Richtersprüche hatten wir in letzter Zeit mehr als genug – was wir jetzt brauchen, sind Antworten! Aber nicht irgendwelche, sondern Eure, und zwar auf obige Fragen. Sollte es Euch also nach reichlichem Studium der Nöte und Probleme Eurer Mitzocker wie Schuppen aus den Haaren fallen, dann wascht Euch mal wieder die Birne! Solltet Ihr hingegen tatsächlich eine Antwort auf die eine oder andere Frage wissen, dann greift zum Schreibwerkzeug, textet uns ein paar Zeilen, steckt diese in einen Briefumschlag, pinselt unsere Anschrift sowie das **Kennwort: Fragen** darauf und überlaßt den Rest der Post. Apropos „überlassen": Wir werden Euch nicht Eurem Schicksal überlassen! Wen Probleme spieletechnischer Art plagen, der sollte erst mal Joker fragen! Und zwar am besten schriftlich, denn was man schwarz auf weiß hat, braucht man nicht im Kopf zu haben – oder so…
Wem das jedoch zu lange dauert, der darf gerne unsere „Telefonseelsorge" in Anspruch nehmen:

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

Her damit!
Womit? Na, mit Euren super Tips, Cheats, Lösungen, Karten und allem anderen Know How-fähigen Stuff! Denn nur wenn Ihr Euer Wissen in Wort und Bild faßt, längere Texte dabei möglichst im ASCII-Format, Karten sowie Skizzen in irgendeinem gängigen Grafik-Format auf Diskette beilegt, den gesamten Kram in einen Umschlag packt, ihn mit untenstehender Adresse verseht und alles am besten schon gestern an uns abschickt, können wir es hier veröffentlichen und somit auch anderen Zockern zugänglich machen. Aber denkt daran: Eure Geistesblitze werden von uns, bevor wir sie auf diesen ehrwürdigen Seiten abzudrucken gedenken, auf Aktualität, Funktionstüchtigkeit und nicht zuletzt auch Originalität überprüft – also nix abschreiben und nix erfinden! So Eure Machwerke jedoch unserem scharfen Blick standhalten konnten, findet Ihr sie in der nächstgelegenen Ausgabe wieder und einige Wochen später einen Scheck über bis zu **300 Deutschmärker** in Eurem Postkastl. Also ran an die Buletten…

JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

LÖSUNG

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Soeben der grünen Unendlichkeit des unbarmherzigen Dschungels entkommen, berichtet Euch nun Ludwig Teelar, wie er das Geheimnis um die Amazonenkönigin zu lüften vermochte.

Joe King, von Beruf Pilot, soll die bekannte Filmschauspielerin Faye Russel an den Drehort ihres neuesten Films „Jungle Passion" fliegen. Als er jedoch im Hotel ankommt, um sie abzuholen, wird er von seinem skrupellosen Erzrivalen Anderson überrumpelt und in einem der Hotelzimmer eingeschlossen. Dort findet er hinter einem Vorhang eine Perücke, bindet die auf dem Bett liegenden Laken an einen Heizkörper und klettert die Wäscherutsche hinunter. Mit Hilfe der Leiter ergattert er dann die Pappbusen und eine Brechstange aus dem Regal. In der Eingangshalle des Hotels plauscht er ein wenig mit dem Pagen (Dialog Nr. 2, 1, 2, 3) und gibt sich dabei als Freund von Lola aus. So ist es ihm möglich, in den Besitz ihres Zimmerschlüssels zu gelangen. Bevor er die feine Dame jedoch aufsucht, klettert er nochmals in sein Zimmer, um dort die Truhe mit dem Brecheisen zu öffnen. Das Handtuch darin nimmt er an sich. Lola ist gar nicht erfreut, unseren Helden wiederzusehen, sind doch die Narben schmerzlicher Erinnerungen noch längst nicht verheilt. Nach einer kurzen Unterhaltung (3, 1, 2) reicht Joe, ganz Kavalier, der duschenden Lady sein Handtuch. Dadurch etwas milde gestimmt, unterbreitet sie ihm einen Plan, wie man die beiden Wachen überlisten könnte. Als Frau verkleidet, passiert er ungehindert das Hotelportal und schwingt sich auf den wartenden Lastwagen.

Rico und Eddy riechen jedoch den Braten und schicken sich an, das Fahrzeug zu verfolgen. Mit dem Öl, das Joe unter einem Heuhaufen findet, stoppt er die beiden Widersacher. Er kommt gerade noch rechtzeitig zum Flughafen, bevor Anderson mit der Amazon Queen startet. Ein paar schlagende Argumente, und die Reise in den Dschungel kann beginnen.

Über dem Amazonas herrscht Unwetter. Ein Blitz trifft das Flugzeug und zwingt King zu einer Notlandung. Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn alles reibungslos geklappt hätte! Zwischen umspülten Sitzen und in einem Seesack sucht Joe verwertbare Utensilien und wird fündig: Er entdeckt ein Messer, ein Feuerzeug und einen Comic-Gutschein. Sparky schwatzt er die letzten Vorräte ab (3, 1, egal, 3) und füttert die blutrünstigen Piranhas mit der Salami. Den Seerosenstamm schneidet er durch und benutzt die Wasserpflanze als Boot. Gerudert wird mit einem auf dem See schwimmenden Propeller. Not macht eben erfinderisch! In der Nähe der Absturzstelle trennt Joe die Weinrebe mit dem Messer ab. Er benutzt sie als Hilfsseil an der Brücke und holt sich gegenüber die Banane. Kaum hat er sich ein wenig die Beine vertreten, stoppt ihn ein Gorilla. Ein Gorilla? Hier? Das gibt's ja gar nicht! Gott sei Dank kann er hiervon auch das Tier überzeugen (2, 2, 3, 1), woraufhin sich dieses völlig verstört zurückzieht. Ganz verschwunden ist der Phantom-Primat jedoch nicht: Er unternimmt noch einen letzten Tarnungs-Versuch, versteckt sich im Dschungel und verkleidet sich als Dinosaurier. Joe hieße nicht King, würde er auf diesen läppischen Versuch reinfallen (erste Unterhaltung: 3, 2, 3, 1; zweite Unterhaltung: 2, 3, 1). Vom Forscher Skip besorgt sich der Bruchpilot einen Commander Rocket-Comic (2, 3, 2, 3, 3), den er Sparky anbietet. Dieser ist jedoch ziemlich wählerisch und verneint dankend, rückt aber anstandslos seine Feile heraus. Mit dem Manikür-Instrument besucht Joe Mary-Lou (1, 1, egal, 1, 2, 2) und tauscht es gegen ein Wörterbuch. Da wir gerade beim Tauschen sind: Auch das kleine Äffchen macht mit Joe einen Deal – Banane gegen Kokosnuß. Krämer Bob bietet er seine Salami an und bekommt etwas Geld dafür. Mit der Penunze kann er sich nun den Staubsauger leisten. So gerüstet, nimmt er den Kampf gegen die lästigen Wespen auf und kann jetzt ungehindert die Orchidee pflücken. Die schöne Blume bringt er Bob und wird prompt bei ihm zum „besonderen Kunden". Dieses Privileg nutzt er auch sofort, um ein Fischernetz abzustauben. Gleich zwei Dinge kann er damit anstellen: Erst fischt er das Parfüm von Faye Russel aus dem Wasser, dann fängt er den Käfer beim springenden Fisch. In Bobs Krämerladen unterhält er sich mit Naomi (2, 3, 2, 3) und gibt ihr das duftende Wässerchen. Zum Dank bekommt er von ihr eine Friseurschere. Im Garten der Fleda GmbH pflückt er eine Blume und betritt das Haus. Dort unterhält er sich mit der schwerbeschäftigten Sekretärin (3, 3, 3). Anscheinend hat die Dame Tomaten auf den Augen, hält sie seinen Staubsauger doch für ein Desinfektions-Gerät. Zwischen den Sofaritzen in der Bibliothek findet Joe etwas Geld. Puh, erst einmal ausruhen!

Wie Joe vom Dschungelforscher Bud erfährt, leidet dieser unter einem juckenden Hautausschlag (3). Bevor er den Medizinmann um Rat fragt (1, 1, 3, 3), lockt er noch das Faultier mit der Blume an und schnibbelt dem Tier mit der Friseurschere ein paar Haare ab. Die Kokosnuß öffnet er mit dem Messer. Jetzt hat Joe alle Teile für die Wundercreme. Er gibt dem Medizinmann die Kokosnußschalen, die Wespen aus dem Staubsauger und die Faultierhaare und erhält von ihm das Arzneimittel gegen Ausschlag. Bud ist überglücklich, denn endlich hat sein Leiden ein Ende. Joe King wird von ihm dafür mit Geld belohnt. Lange ist der aber nicht reich, da er sich bei Krämer Bob die Schallplatte kauft. Seine weiteren Untersuchungen im Dschungel führen ihn schließlich zu einer geheimnisvollen Stein-Inschrift. Als er die Taste darauf drückt, löst sich eine Falle!

Joe wird von den Amazonen in einen Kerker gesperrt. Hier spricht er mit einem verschmutzten Häftling (2, 1) und bekommt eine Handpuppe geschenkt. Der darauf folgende Streit ruft Faye Russel auf den Plan. Sie war in der Zwischenzeit Hilfe holen gegangen und ist bei den Amazonen gelandet. Mit letzter Anstrengung (3, 3, 4, 3) kann Joe sie dazu bewegen, ihn freizulassen. Im Haus der Fleda GmbH sucht er die Küche auf und redet mit dem Koch (3, 3, 3). Diesem gibt er eine Banane, die er sich wieder hinter der Brücke holen konnte. Der Koch verschwindet, und Joe kann sich in Ruhe umschauen. Er nimmt die Käsecracker vom Tisch und eine Dose Hundefutter aus dem Regal. Im Schlafraum öffnet er die Posttasche und das Schließfach. Dort findet er einen Brief und ein Quietschspielzeug, mit dem er den Hund zufriedenstellen kann. Die Schallplatte legt er auf den Plattenspieler und öffnet dadurch einen Geheimgang. Jetzt kommen wir der Sache schon näher…

Im ersten Raum findet Joe, hinter Kisten versteckt, einen Dosenöffner. Mit ihm öffnet er die Hundefutterdose. Er vermischt die Tiernahrung mit dem im Labor gefunde-

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

z.B.:	500	1200
Akira (KE)	69.90	
Alien Breed 3D (DA)*		69.90
Alien Olympics (DA) *	69.90	
Approach Trainer (KD)	79.90	
Award Win. Platinum (KD)	79.90	
(Elite 2, Civilization, Lemmings 1)		
Base Jumpers (DA)	59.90	
Behind the Iron Gate (DA)	**69.90**	
Biing! (KD) 2MB/3MB	99.90	109.90
Breach 3 (DA) *	69.90	
Bureau 13 (KD) *	69.90	
Caribbean Desaster (KD) *	79.90	
Chaos Engine 2 (DA)*		**79.90**
Colonization (KD)	**79.90**	
Cyberspace (KD) *	84.90	
Deathmask (KE)	69.90	
Der Meister (KD)	**69.90**	**69.90**
Der Reeder (KD)	**99.90**	
Der Seelenturm (KD)	**69.90**	**79.90**
Die Nordländer (KD) *	69.90	
Dragonstone (KD)	79.90	
Dreamweb (KD)	84.90	39.90
Dungeon Master 2 (KD)		**89.90**
Elite 3 (KD)		**69.90**
Evasive Action (KD) *	69.90	
Evils (DA) *	79.90	
F 1 Team Chef (KD) *	79.90	79.90
F 1 World Cup Edit. (DA)	59.90	
Fatal Strokes (DA) *	79.90	
Fears (DA)		**79.90**
Fl.o.t.Amazone Queen (KD)	**79.90**	
Frontlines (KD)*		69.90
Grand Ouvert 2 (KD)	**49.90**	
Hattrick-Ikarion (KD) *	**79.90**	**79.90**
High Sea Traders (KD)		69.90
Hollywood Pictures (KD)	79.90	
In your Dreams (DA) *	59.90	59.90
Mad Burger (KD) *	84.90	
Mad News (KD) *	**79.90**	
Micro Machines 2 (DA) *	69.90	
NBA Jam Tour Edition (DA) *		**89.90**
Overlord (KE)	69.90	
Paws of Fury (DA) *	39.90	
Pinball Illusions (DA)		**69.90**
Primal Rage (DA) *	**69.90**	**69.90**
Rally Championships (DA)	49.90	49.90
RAN Trainer (KD)	89.90	
Roadkill (KE)		69.90
Schatz im Silbersee (KD) *	89.90	89.90
Sensible Golf (DA)	69.90	
Sim City 2000 (KD) (4MB)		84.90
Super Streetfighter 2 (DA)	69.90	69.90
Super Skidmarks (KE)	59.90	59.90
Switchworld (DA)	79.90	79.90
T.F.X. (DA)		**89.90**
Team 17 Pinball (DA) *	**69.90**	
Turbo Trax-1MB Chip RAM	59.90	
Virocop (DA)	59.90	59.90
Whales Voyage 2 (KD)	**79.90**	
Whales Voyage 2 CD (KD)		**79.90**
Wheelspin (DA) *	59.90	59.90
Whizz (DA)	49.90	49.90

CD 32 z.B:

Titel	Preis
Alien Breed 3D (DA) *	**69.90**
Battletoads (DA)	29.90
Brian the Lion (DA)	29.90
Bubba'n Stix (DA)	19.90
Bureau 13 (DA) *	**69.90**
Chaos Engine (DA)	**29.90**
Deathmask (DA)	69.90
Der Seelenturm (KD) *	69.90
Dragon Stone (DA)	**59.90**
Elite 3 (DA) *	**69.90**
Fears (DA) *	79.90
Fields of Glory (KD)	79.90
Fl.o.Amazone Queen (KD)*	79.90
Fury of Furries (DA)	29.90
Gamers G.Grandslam (DA)	49.90
(Nick Faldo Golf, Bump' Burn, Jetstrike)	
Gamers Magazine (KE)	**19.90**
(+CD - Monatlich NEU)	
Heimdall 2 (DA)	**29.90**
James Pond 2 (DA)	29.90
James Pond 3 (DA)	39.90
Lost Vikings (KE)	39.90
Lotus Trilogy (DA)	**39.90**
Mean Arenas (DA)	**19.90**
Megarace (DA) *	84.90
Off Road Racer (DA) *	79.90
Paws of Furry (DA)	49.90
Pinball Illusion (DA)	**69.90**
Roadkill (KE)	**69.90**
Ryders Cup (DA)	29.90
Shadow Fighter (KE)	**59.90**
Soccer Kid (DA)	39.90
Super Skidmarks (KE)	69.90
Super Streetfighter 2 (DA)	**69.90**
T.F.X. (DA) *	**84.90**
Theme Park (KD)	**79.90**
(Engl. Handbuch)	
Top Gear 2 (DA)	69.90
U.F.O. (KD)	79.90
Ultimate Body Blows (DA)	69.90
Whales Voyage 2	**84.90**
Zool 1 (DA)	29.90
Zool 2 (DA)	39.90

LÖSUNGEN z.B:

Titel	Preis
Abandoned Places (KD)	17.95
Ambermoon (KD)	17.95
Beneath a Steel Sky (KD)	17.95
Erben der Erde (KD)	17.95
Eye of Beholder 1-2 (KD) je	17.95
Goblins 2-3 (KD) je	17.95
Heimdall 2 (KD)	17.95
Indiana Jones 3-4 (KD) je	17.95
Ishar 1-3 (KD) je	17.95
Monkey Island 1-2 (KD) je	17.95
Schwarzes Auge 1 (KD)	24.95
Simon the Sorcerer (KD)	17.95
Spirit of Adventure (KD)	17.95
Star Trek (KD)	17.95

Tägliche Neuzugänge erfragen

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

AMIGA z.B:

Titel	Preis
Airbucks 1.2-1200 (KD)	19.90
Alien Breed Tower Ass.(DA)	**29.90**
Alien Breed 2-1200 (DA)	**19.90**
Anstoss Data-1200 (KD)	49.90
Aufschwung Ost (KD)	**39.90**
Award Winners 2 (DA)	**29.90**
(Zool, Sensible Soccer 92/93, J.W. Snooker, Elite Plus)	
Battletoads (DA)	29.90
Big Four (KD/DA)	29.90
(Boxing Manager, Hannibal, J.K.Squash, Hill Street Blues)	
Big Sea (KD)	29.90
Blastar (DA)	19.90
Bloodnet (DA)	**29.90**
(ab 500+ und 600)	
Bump'n Burn (DA)	19.90
Burning Rubber 1200 (DA)	**29.90**
Caveman Ninja (DA)	29.90
Chaos Engine (DA)	**14.90**
Chuck Rock 2 (KE)	19.90
Civilization (KD)	**39.90**
Combat Classics 3 (KD/DA)	**39.90**
(History Line, Campaign 1, Gunship 2000)	
Cyberpunk (DA)	19.90
D/Generation 1200 (DA)	19.90
Death or Glory (KD)	**49.90**
Der Clou (KD)	**29.90**
Der Clou Profi (KD)	24.90
Der Clou 1200 (KD)	**29.90**
Dreamweb 1200 (KD)	**39.90**
Elfmania (DA)	**14.90**
Elite 2 (KD)	**29.90**
Empire Soccer (KD)	29.90
Eye of Storm (DA)	29.90
F 117 Nighthawk (DA)	49.90
Fantastic Dizzy (DA)	29.90
Fields of Glory (KD)	**49.90**
Fields of Glory 1200 (KD)	**49.90**
Global Gladiators (DA)	29.90
Globdule (DA)	29.90
Goblins 3 (KD)	**39.90**
Gunship 2000 (DA)	**29.90**
Hanse - Die Expedition (KD)	49.90
Heimdall 2 (KD)	**29.90**
Heimdall 2 1200 (KD)	**29.90**
Intern.Open Golf 1200 (DA)	29.90
Jurassic Park -1200 (DA)	29.90
K 240-Utopia 2 (DA)	**29.90**
Kick Off 3 Euro-1200 (DA)	39.90
Kid Chaos (DA)	19.90
Kingdoms of Germany (KD)	**39.90**
Koffer 1 (KD)	19.90
(Maniac Mansion,Rock'n Roll, Circus Attraction)	
Koffer 3 (KD)	39.90
(Eye of Beholder 1, Grand Monster Slam, Indiana Jones 3)	

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

AMIGA z.B:

Titel	Preis
Last Action Hero (DA)	19.90
Legend 2 (DA)	29.90
Legend of Fairghail (KD)	**39.90**
Lemmings 2 (DA)	19.90
Lionheart (DA)	39.90
Loom (KD)	39.90
Lucas Clas.Adventure (KD)	**49.90**
(Maniac Mansion, Loom, Zack Mc Kracken, Indiana Jones 3, Monkey Island 1)	
Magic Boy (DA)	**19.90**
Marvins Marvelous Adventure 1200 (DA)	29.90
Matthäus Super Soc.2 (KD)	**39.90**
Missiles over Xerion (DA)	29.90
Monkey Island 1 (KD)	29.90
Oscar (DA)	29.90
Oscar 1200 (DA)	29.90
Overkill 1200 (DA)	19.90
Oxyd Magnum (DA)	39.90
Police Quest 1-3 (DA) je	39.90
Prime Mover (DA)	19.90
Puggsy (DA)	19.90
Reunion (KD)	**29.90**
Reunion 1200 (KD)	**29.90**
Rings of Medusa Gold (KD)	39.90
Rise of the Robots (DA)	**29.90**
(1MB Chip RAM)	
Ruff & Tumble (DA)	**14.90**
Sabre Team 1200 (KD)	29.90
Second Samurai (DA)	**19.90**
Seek & Destroy (DA)	**19.90**
(incl. 1200er Version)	
Sensible Soccer Int. (DA)	**14.90**
Sim Earth (KD)	29.90
Simon the Sorcerer 1 (KD)	**29.90**
Simon t.Sorcerer 1200 (KD)	**29.90**
Sink or Swim (DA)	29.90
Soccer Superstar + Lederball (DA)	19.90
Space Quest 4 (KD)	**39.90**
Starlord (KD)	**29.90**
Super Stardust 1200 (DA)	39.90
Theme Park-1200 (KD)	**49.90**
Top Gear 2 (DA)	**29.90**
Top Gear 2 1200 (DA)	**29.90**
Trolls (DA)	19.90
Trolls-1200 (DA)	29.90
Turrican 3 (KE)	**14.90**
Universe (KD)	**39.90**
Uridium 2 (DA)	**14.90**
Vision (KD)	**29.90**
X-it (DA)	19.90
Zool 1-1200 (DA)	29.90
Zool 2-1200 (DA)	**39.90**

------------------WICHTIG------------------

Bei Sonderangeboten bitte immer mehrer Ersatwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind !!

JETZT NEU !!!!!

3DO

Titel	Preis
Grundgerät+Fifa Soccer	629.00
Need for Speed (DA)	109.90
Road Rash (DA)	109.90
Syndicate (DA)	109.90
Theme Park (DA)	109.90
Wing Commander 3 (DA)	109.90

SEGA SATURN

Titel	Preis
Daytona USA (DA)	139.90
Grundgerät + Pad	749.00
NBA Jam Tour Ed. (DA)	109.90
Panzer Dragoon (DA)	119.90
Streetfighter-Movie (DA)	109.90
Virtua Fighter (DA)	139.90
Virtua Stick	89.90

SONY PLAYSTATION

Titel	Preis
Destruction Derby (DA)	109.90
Lemmings 3D (DA)	99.90
NBA Jam Tour Ed. (DA)	109.90
Novastorm (DA)	99.90
Panzer General (DA)	99.90
Playstation Grundgerät	599.00
Primal Rage (DA)	109.90
Ridge Racer (DA)	109.90
Streetfighter-Movie (DA)	109.90
Toshinden Battle Arena(DA)	99.90
Wipe Out (DA)	109.90

KARTEN

Titel	Preis
Chronicle Booster (KE)	3.90
Dark Forces - Starter (KD)	19.90
Fallen Empire - Booster (KE)	3.90
Ice Age - Starter (KE)	15.90
Jyhad - Starter (KE)	19.90
Jyhad - Booster (KE)	6.90
Renaissant Booster (KD)	3.80
Star Trek-N.G.Starter (KE)	19.90
Star Trek-N.G.Booster (KE)	5.90
The Gathering - Starter (KD)	14.80
The Gathering - Booster (KD)	4.80
The Gathering - Starter (KE)	15.90

ZUBEHÖR

Titel	Preis
4 Player Adapter	14.90
Competition Pro Star	39.90
Competition Pro Star Mini	39.90
Compet. Pro Transparent	29.90
Discbox 3,5"-100 Disc	14.90
Joypad CD 32 Heny Bee	39.90
Joypad Techno Plus	19.90
Portverlängerung	9.90
Scart Kabel	14.90
Speedmouse Techno Plus	29.90

(KD)KOMPLETT DT.
(DA)DT. ANLEITUNG
(KE)KOMPLETT ENGL.
(*)NOCH NICHT LIEFERBAR
VORBESTELLUNG MÖGLICH

LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:
60311 FRANKFURT	56068 KOBLENZ	53721 SIEGBURG	53111 BONN	52062 AACHEN	50939 KÖLN	50676 KÖLN	40211 DÜSSELDORF
FAHRGASSE 87	SCHLOSS STR. 16	KAISER STR. 16	MÜNSTER STR. 11	BLONDEL STR. 10	GOTTESWEG 157	MATTIAS STR. 24-26	AM WEHRHAHN 24
069/280170	0261/309634	02241/68045	0228/659726	0241/406912	0221/425566	0221/239526	0211/364445

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS

DUNGEON MASTER 2

AMIGA 1200

89.90

KOMPLETT DEUTSCH

TIP DES MONATS

U.F.O.

ENEMY UNKNOWN

AMIGA 500 + 1200

39.90

KOMPLETT DEUTSCH

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME:9DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

UPS: 9 + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM
(nur postbar)

SICHERHEITS VERPACKUNG 2.50 DM

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
○ KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ 500er ○ 1200er ○ CD 32
○ NACHNAHME: 9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: 6 DM
○ AUSLANDSVORKASSE: 15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ KOMPLETT-LIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI

A.J.10.95

nen Super-Popanz-Serum. Klunk, dem alten Freßsack, bietet er seine „Spezialität des Hauses" an und haut ihn nach kurzer Unterhaltung um (3, 2). Im Raum dahinter befindet sich Dr. Eisensteins Büro. Um in die Zimmer in Johns Flur zu gelangen, gibt er dem Aufpasser den Brief aus der Posttasche. Joe hat ihn vorher gelesen und weiß daher, daß es ein Abschiedsbrief war. Der weinende John registriert nun gar nichts mehr um sich herum, und King kann sich in Ruhe umschauen. Er liest den aktuellen Dienstplan durch und findet hinter einem Schrank den Safe des Doktors. Da Henry als Küchenhilfe eingeteilt worden ist, teilt Joe ihm dies mit (3, 4), und der lästige Knabe macht sich auf zur Arbeit. Im angrenzenden Raum findet Joe ein Buch, dessen verklebte Seiten er mit der Schere aufschneidet. Siehe da, ein Schlüssel kommt zum Vorschein! Mit ihm kann er die Gefängnistür aufschließen und Prinzessin Azura befreien.

Leider wird die Flucht bemerkt und sofort Alarm ausgelöst. Als Schaufensterpuppe getarnt, versteckt sich Joe in der Eingangshalle. Von Azura erfährt er den Code für die Schalttafel und gibt ihn ein. Als er sich seine Belohnung, ein Tyranno-Horn, bei den Amazonen abholt, zwingt ihn Dr. Eisenstein, für ihn zu arbeiten. Joe soll für ihn den Kristall-Schädel von der Faultier-Insel holen. Was bleibt ihm anderes übrig, als zu gehorchen? Er gibt dem Fährmann an der Anlegestelle einen wichtigen Angeltip (1, 2, 1, 1), und nachdem er ihm seinen Käfer überlassen hat, bekommt er eine Gratisfahrt. Die Suche kann beginnen! In den Katakomben inspiziert er die mumifizierten Körper und findet verschiedene Knochenteile. Diese setzt er anatomisch richtig in die Löcher. Den übriggebliebenen Armknochen benutzt er auf die Steckdose und wirft etwas Geld in den Schlitz. Bingo! Schon wieder hat er einen Geheimgang entdeckt! Nach einer Unterhaltung mit den Zombiefrauen (2, 1, 2, 2) nimmt Joe das aus dem Sarkophag gerollte Mumientuch. Er spricht daraufhin noch einmal mit den weiblichen Untoten (2, 2), und geschockt verlassen diese den Ort. Im Sarkophag findet er eine Krone und Weinreben, die er mit dem Messer abschneidet. Daraufhin schließt er den Sarg und schiebt ihn zur Seite. Durch das Loch gelangt er in die unteren Gänge. Er benutzt sein Messer, um an ein wenig Baumharz zu gelangen. Mit der klebrigen Masse ist es ihm möglich, die Quelle zu verstopfen. Ein blaues Juwel kommt zum Vorschein. Die heiße Steinscheibe nimmt er mit der als Topflappen umfunktionierten Kasperl-Puppe. Durch Betätigung des Hebels gelangt er wieder nach oben. An der Spindel setzt er dann die Scheibe ein und umwickelt die obere und untere Rolle mit seiner Weinrebe. Den Baseball-Schläger benutzt er als Kurbel. Im Raum dahinter mopst er den Pickel und kurbelt die Steinbarriere wieder herunter. Das Werkzeug dient zum Abhacken des Stalaktiten, der zerbricht und einen Feuerstein freigibt. Dieser findet seinen Platz im Anzünder. Joe umwickelt den Armknochen mit den Mumientüchern und zündet ihn an: Seine Schlangenwaffe ist einsatzbereit.

Den reglosen Körper untersucht er und findet einen Personalausweis und einen Kiesel. Dann schnappt er sich den großen Stock an der von zwei Wasserfällen umrahmten Statue. Mit dem Pickel bricht er einen Durchgang zum Schatzraum, dort öffnet er die Krypta mit dem Stock. Die gefundene Todesmaske poliert er mit seinen restlichen Tüchern. Mit dem jetzt blinkenden Objekt kann er die Todesstrahlen der Eidechsenköpfe ablenken, an das grüne Juwel gelangt er mit seinem harzbeschmierten Baseballschläger. Der eingesperrte Ian schreit nach Hilfe, Joe redet mit ihm (3, 2) und bewegt den Hebel. Der Käfig öffnet sich, aber Ian zeigt sich nicht gerade erkenntlich. Als King ihm folgt, hört er einen Schrei: Der Schurke ist in eine Falle gelaufen. Bei seinem pulverisierten Körper findet er einen großen Stein, den er mit Harz und seinem Kiesel zu einem Steinschlüssel kombiniert. Das blaue und grüne Juwel setzt er in die Augen der Wasserfallstatue. Seinen Steinschlüssel benötigt er im nächsten Raum; ein neuer Treppengang wird sichtbar.

Joe landet in einem Labyrinth. Er gibt der umherschleichenden Dino-Ratte einen Käsecracker und folgt dem Tier. Es führt ihn in einen Raum mit zwei Schalttafeln, die er aktiviert. Im angrenzenden Raum saugt er den Dreck auf dem Mosaikboden mit seinem Staubsauger auf, anschließend betätigt er das zweite Zeichen links unten (sieht aus wie der Buchstabe H) und dann das Zeichen rechts diagonal darüber (ähnlich der Zahl 31). Die Tür öffnet sich. Dahinter trifft er auf die Tempelwächterin, der er die gefundene Krone überreicht. Freie Bahn zum Kristall-Schädel! Joe setzt sich auf den Stuhl und läßt sich zur Anlegestelle zurückteleportieren.

Gerade erst wieder in Freiheit, wird ihm diese erneut geraubt. Er läßt mit dem Becher an der Gefängnistür seinem Unmut freien Lauf und bekommt Hilfe: Faye Russel und sein Erzfeind Anderson können ihn befreien. Joe schnappt sich den Bleistift der Sekretärin und macht mit ihm den Geheim-Code auf dem Schreibblock sichtbar – endlich kann er den Safe knacken! Mit dem darin liegenden Schlüssel öffnet er das Schloß der geheimen Kiste und findet einen Raketen-Antrieb. Als er sich ein wenig Inspiration beim Commander Rocket-Comic holen will, fällt aus dem Heft ein Seitenstück. Durch Zusammenlegen der beiden Papier-Schnipsel erhält er eine genaue Bauanleitung. Den Treibstoff (Alkohol) für seinen Antrieb besorgt er sich bei Krämer Bob. Vollgetankt und startbereit schickt sich unser Held an, vom Gipfel aus ins Nebeltal zu fliegen. Dort schneidet er mit dem Messer ein paar Zweige ab und lockt damit den Brontosaurus ein Stück nach vorne. Den zänkischen Dinosaurier vertreibt er mit seinem Tyranno-Horn. So, jetzt aber auf zur letzten Schlacht:

Joe greift sich das Dino-Strahlen-Gewehr und feuert dem mutierten Doktor damit eine vor den Latz. Dummerweise prallte der Strahl ab und trifft Faye. Er bittet sie darum, ihren Spiegel umzudrehen, und schießt erneut. Diesmal wird Sparky getroffen. Ihm gibt Joe die Todesmaske und läßt ein letztes Mal die Strahlen-Wumme sprechen – die Welt ist gerettet, Joe und seine Freunde fliegen der untergehenden Sonne entgegen.



ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Königliche Antworten zu ***King's Quest VI*** von Michael Göllner:

1. Die Insel der Wunder: Alexander sollte zunächst eine Milchflasche vom Wolfsmilchstrauch pflücken, bevor er in den Garten marschiert. Dort überreicht er die Flasche einem der Babysalate und fängt die Tränen eines anderen „Kleingemüses" mittels einer Teetasse, die er von einem ebenfalls im Garten zu findenden Tisch nimmt, auf (benutze Teetasse mit Babysalaten).

2. Die Insel des heiligen Berges: Die Zeichen in der Felswand (vier Kreise) ergeben nur in Verbindung mit dem „Guidebook" Sinn! Dieser dem Original beiliegende Ratgeber sagt hierzu: „Vier Männer stehen in einer Reihe, dritter von links, weg bist du. Der Rest bleibt in einer Reihe, der jüngste, der älteste, und der zweite Sohn." Kleiner Tip: Der jüngste steht auf der rechten Seite. Nachdem Alex die richtige Kombination eingegeben hat, klettert er die Stufen hinauf. Dort erwartet ihn die zweite Prüfung: ein unvollendeter Satz und der Hinweis „Das Lieblingssprichwort der Vorfahren". Das Guidebook gibt auch hier Auskunft: „Der Meister der Sprachen fliegt hinauf". Alles klar? Dann auf zur den „Heiligen Vier", der dritten Prüfung. Hier findet man im Guidebook den Hinweis: „Die Spitze der Stufen bilden die heiligen Vier: die Stille, Blau, die Raupe und die Luft." Jedes dieser vier Dinge ist im Alphabet der Vorfahren durch einen Buchstaben vertreten – nach einigem Grübeln ergibt sich somit als Lösung DGOQ.

3. Die Insel der Krone: Jollo der Clown hält sich im Buchladen auf. Er besorgt die geforderte Lampe nur, wenn man ihm die blaue dickbauchige Lampe des Lampenhändlers überreicht. Diese „Wunderlampenfälschung" gibt der Händler jedoch nur im Tausch gegen den Teekessel heraus! Dieser wiederum wird auch noch für andere Rätsel benötigt, daher also erst alle übrigen Aufgaben lösen, bevor man den Tauschhandel eingeht!

In Anbetracht der in der letzten Ausgabe beklagten kollektiven Antwortenverweigerung fühlte sich Rainer Klinke dazu genötigt, „wenigstens" Theodoras ***Eye of the Beholder I***-Problem zu klären:
Die von Theodora angesprochene Tür im 9. Level läßt sich nur von dem kleinen Raum auf der anderen Seite der Tür öffnen. Dieser Raum läßt sich jedoch nur über ein Loch, welches im westlichsten Gang des 8. Levels zu finden ist, erreichen. Der recht schmerzhafte Abgang durch diese Fallgrube lohnt aber kaum, da in besagtem kleinen Raum lediglich ein Extra-Heilungstrank ergattert werden kann. Das begehrte Schwert im 5. Level hinter dem Teleporter ist im übrigen reine Illusion – und was nicht wirklich vorhanden ist, kann man auch nicht bekommen! Man orientiere sich hierbei an dem Spruch an der Wand: „Dinge sind nicht immer, was sie scheinen".

Wie im richtigen Leben gibt's auch in ***Elite II*** die eine oder andere Fehlinformation! Wer also bis dato vergebens auf sein Opfer gewartet hat, kann davon ausgehen, daß er einer solchen Ente aufgesessen ist. Aus diesem Grund rät Thomas Behles, *vor* der Annahme eines Auftrags zu saven. Sollte sich nämlich dann die erhaltene Information als falsch entpuppen, kann einfach der alte Spielstand geladen und der Auftrag abgelehnt werden.

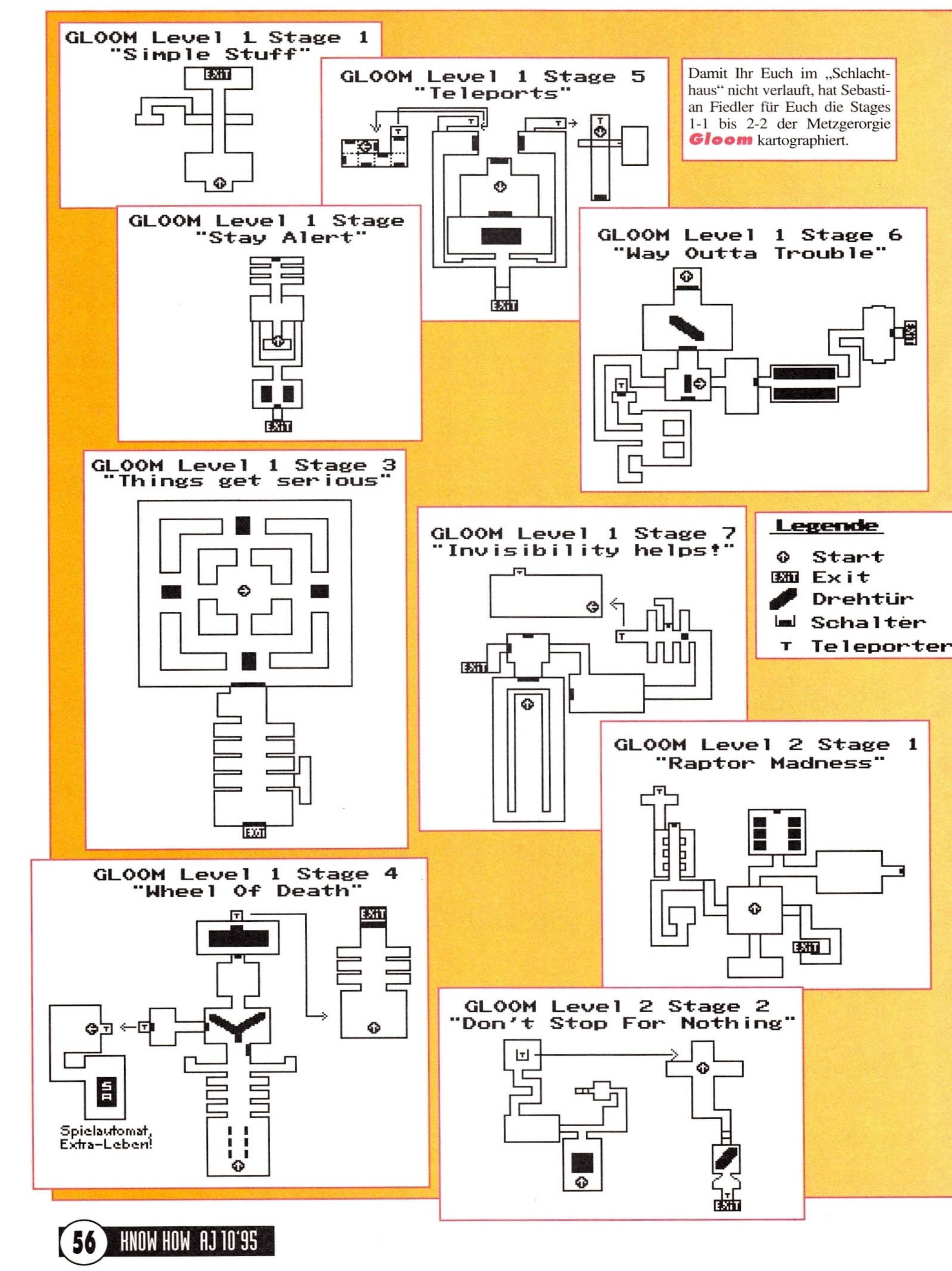
FREEZER ECKE

Virocop: Die Anzahl der noch zu killenden Monster findet Ihr für Player 1 in Adresse 0015A9, für Player 2 in 00151D. Leben bis zum Abwinken könnt Ihr Euch über die Adressen 001599 (Player 1) und 00150D (Player 2) verschaffen. Leidet Ihr hingegen an chronischem Granatenmangel, schafft Adresse 0015DB (Player 1) bzw. Adresse 00154F (Player 2) Abhilfe. Wird die Zeit langsam knapp, könnt Ihr Euch über 0015DD (Player 1) sowie 001551 (Player 2) eine beliebige Anzahl Zeitbomben verpassen. Den Superschuß findet Ihr übrigens für Player 1 in Adresse 0015DF und für Player 2 in 001553. Wohl bekomm's!

Paws of Fury: Die Zahl der Runden, die Kämpfer 1 für sich entscheiden konnte, stehen in Adresse 03DB27. Interessiert Ihr Euch hingegen eher für Kämpfer 2, findet Ihr seine gewonnenen Runden in Adresse 03DBA3. Wer Zeit schinden möchte, sollte sich Adresse 031E45 für die erste Stelle der Sekundenanzeige, 031E44 für die zweite Stelle der Sekundenanzeige vornehmen.

Verantwortlich für diese beiden Freezercodes zeichnet unser Haus- und Hofhacker Stefan Schwertner.

Damit Ihr Euch im „Schlachthaus" nicht verlauft, hat Sebastian Fiedler für Euch die Stages 1-1 bis 2-2 der Metzgerorgie **Gloom** kartographiert.



TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Vom einfachen Gauner bis zum ausgefuchsten Kolonialherrn ist es in **Colonization** ein weiter und oftmals recht steiniger Weg, den Euch Martin Böchers und Bastian Lüpkes Tips ein wenig ebnen soll:
Die Spanier haben im Kampf gegen wilde Indianerstämme einen Kampfbonus von 50%. Deshalb gilt es, so viele Indianerdörfer wie möglich zu überfallen. Am meisten Gold gibt's übrigens bei den Inkas und Azteken zu holen!
Der Handel mit Europa und den Indianern ist hingegen die Stärke der Holländer. Baut Euch möglichst schnell viele Handelsrouten auf, und versucht, Eure Kolonien möglichst produktiv (Silber, Zigarren usw.) zu entwerfen.
Engländer zeichnen sich durch hohe Auswanderungsbereitschaft aus. Hier hat man nie Probleme, neue Arbeitskräfte für die Kolonien zu bekommen – eine gute Ausgangsbasis für das Spiel!
Die Franzosen können besonders gut mit den Indianern umgehen. Wer auf französischer Seite spielt, hat es leicht, viele Stämme zu Freunden zu machen. Der Vorteil davon: Ihr bekommt wertvolle Geschenke und könnt Euch im Kampf auf Unterstützung verlassen.
Missionare sind ebenfalls ein wichtiger Bestandteil. Erst einmal nach Amerika gebracht, schickt Ihr sie in das nächstgelegene Dorf, um eine Mission zu errichten. Nach einiger Zeit „produzieren" sie kostenlose Arbeitskräfte! Werkzeuge können entweder von Europa nach Amerika transportiert oder dort selbst produziert werden. Eine Schmiede erhöht die Produktivität erheblich. Innerhalb einer Kolonie stehen Euch nur drei mal drei Felder zur Bewirtschaftung zur Verfügung. Um diesen Platz möglichst effizient zu nutzen, sollten möglichst nur Fachleute (Farmer, Minenarbeiter usw.) eingesetzt werden. Es gibt die verschiedensten Wege, an Fachleute zu kommen: europäische Auswanderer, einfache Kolonisten, die in Indianerdörfer zur Ausbildung geschickt werden, oder eigene Schulen, die Arbeitskräfte aus- und weiterbilden. Nur der Kampf mit Indianern ist ein einfacher Weg, an Gold zu kommen. Ansonsten muß das Kapital hart verdient werden: Entweder man verkauft amerikanische Güter nach Europa oder europäische Güter an die Indianer.
Bevor Ihr die Unabhängigkeit erklärt, müßt Ihr sicherstellen, daß alle Eure Kolonien durch Festungen bzw. Forts geschützt sind. Natürlich sollten auch ausreichend Kavallerieisten, Artillerien und Musketen in jeder einzelnen Kolonie zu Verfügung stehen. Nachdem Ihr eine Kolonie gefunden habt, solltet Ihr Euch auf die Errichtung der notwendigen Gebäude konzentrieren: Ein Dock, eine Umzäunung, eine Schreinerei und eine Schmiede sind nahezu essentiell. Um Gebäude zu errichten, benötigt Ihr Holz, also sollte sich zumindest ein Kolonist mit dem Holzfällen beschäftigen. Wenn die maximale Menge an Holz zur Verfügung steht, kann dieser Kolonist dann zum Schreiner bestimmt werden. Das „Hammer"-Symbol unten rechts zeigt den Baustatus an. Für die Lebensmittelversorgung ist vor allem ein Dock wichtig. Sind im weiteren Verlauf des Spiels viele Arbeitskräfte in einer Kolonie beheimatet, müssen sie von erfahrenen Fischern versorgt werden. Habt Ihr stets genug Lebensmittel auf Lager, solltet Ihr den Indianern hin und wieder etwas davon abgeben. Das festigt die Freundschaft zwischen Euren Leuten und bringt wertvolle Geschenke ein. Ebenfalls von großer Bedeutung ist eine befestigte Umzäunung um jede Kolonie. Das schützt Eure Leute vor Angriffen aus offener Prärie – unterschätzt niemals die Wichtigkeit einer guten Verteidigung! Eine Umzäunung könnt Ihr Euch auch ohne Zutun errichten lassen, sobald sich in einer Kolonie drei Einwohner befinden und Ferdinand de la Salle im Kongreß sitzt.
Der Handel ist die wichtigste Einrichtung, um die Ihr Euch zu kümmern habt. Die Einwohner sind gerne bereit, Euch viele Güter abzukaufen, die Ihr aus Europa für sie importiert. Das begehrteste Gut überhaupt sind für die Indianer Pferde. Aber Vorsicht: Aus guten Freunden können schnell berittene Gegner werden! Da die Indianer keine Möglichkeit haben, Pferde in großer Zahl selbst zu züchten, läßt sich mit dem Pferdehandel viel Geld verdienen. Achtet nebenbei jedoch auch auf ein gutes Verhältnis mit den Eingeborenen – vor allem, wenn Ihr ihnen bereits ein paar Musketen verschafft habt! Das Verkaufen von Gütern zurück nach Europa ist ebenfalls ertragreich. Es bringt Euch das nötige Kleingeld ein, um Eure Kolonien aufrechtzuerhalten. Ein hoher Umsatz zieht allerdings sehr schnell die Aufmerksamkeit des Königs auf sich, was wiederum steigende Steuern bedeutet! Der Anstieg von Steuern hat jedoch auch einen Anstieg des „Freiheitswillens" innerhalb Eurer Kolonien zur Folge. Das wird Euch helfen, Eure Unabhängigkeitsbestrebungen voranzutreiben. Mit Thomas Blain im Nationalkongreß wird die Anzahl der Freiheitsglocken proportional zur Steuer ansteigen.
Wer auf Frieden durch Abschreckung baut, sollte die Indianer dadurch einschüchtern, daß er mit ein paar Truppen das nächstgelegene Dorf, das mit einem Stern gekennzeichnet wurde, einnimmt. Die Indianer werden ab diesem Zeitpunkt etwas weniger „launisch" sein. Der Friede wird sicher nicht für immer bestehen, gibt Euch aber die nötige Zeit, um Euch auf den Aufbau der Kolonien zu konzentrieren. So Ihr Euch auf die Eroberung spezialisieren möchtet, solltet Ihr vor allem die Azteken und Inkas angreifen, denn dort warten große Reichtümer. Wie bereits erwähnt, ist der Platz innerhalb einer Kolonie mehr als begrenzt. Schafft Ihr es im Laufe der Zeit nicht, ausschließlich Spezialisten als Bauern, Minenarbeiter, Fischer und Holzfäller usw. zu beschäftigen, werden Euch bald die Ressourcen ausgehen. Das Errichten von Schulhäusern und Universitäten kann Euch logischerweise dabei helfen, einfache Kolonisten umzuschulen. Der als Lehrer beschäftigte Kolonist ist zwar nicht imstande, Waren zu produzieren, langfristig lohnt sich jedoch ein gutes Ausbildungssystem!

Um das verrückteste Krankenhaus der Welt zu führen, bedarf es etwas mehr als nur Monty Phytons „Maschine mit dem **Biing!**" – Dr. Thomas Lemberger zeigt Euch, was:

1. Tag

0.00 Uhr: Zuerst sollte man ins Personalbüro gehen und einige Stellen ausschreiben:
Vier Krankenschwestern: Oberweite: mind. 120 cm; Ausbildungspunkte: mind. 8; Gehalt: 14 Lümmel.
Eine Krankenschwester: Oberweite: min. 150 cm; Ausbildungspunkte: mind. 2; Gehalt: 15 Lümmel.
Je ein allg. Arzt und ein Nervenarzt: IQ: mind. 50; Ausbildungspunkte: mind. 4; Gehalt:


Interplay™


SUPER
STREET
FIGHTER II


CAPCOM
U.S. GOLD

9 Lümmel.
Ein Zahnarzt: IQ: mind. 50; Ausbildungspunkte: mind. 4; Gehalt: 9 Lümmel..
Ein Lagerverwalter: LW: mind. 49; Ausbildungspunkte: mind. 4; Gehalt: 5 Lümmel.
Etwa 0.15 Uhr: Mietet beim Immobilien-Makler 11 Parzellen, eine Klinik-Grundeinheit, eine Standard-Klinikaufnahme, ein Standard-Wartezimmer, ein Standard-Behandlungszimmer, eine Standard-Zahnstation, eine Standard-Neurologie und ein kleines Lager.
Etwa 0.25 Uhr: In der Verwaltung erhöht man den Kostenschlüssel einer Schwestern-Einheit auf einen Lümmel. Danach lohnt es sich, abzuspeichern, um bei vielleicht folgender Personalknappheit einen neuen Versuch starten zu können.
Etwa 3.15 Uhr: Auf ins Personalbüro! Dort wird das beste Personal eingestellt und dessen Gehalt so weit gekürzt, daß es nur noch „zufrieden" ist. Setzt die Krankenschwester mit der größten Oberweite in die Klinikaufnahme und die mit den meisten Ausbildungspunkten in die Zahnstation. Die anderen werden zum „normalen" Dienst eingeteilt.
Etwa 3.55 Uhr: Laßt die Schwester in der Aufnahme strippen und speichert anschließend wieder ab.
Etwa 4.20 Uhr: Jetzt müßten alle drei Ärzte mit Patienten beschäftigt sein, wenn nicht, sollte der letzte Spielstand geladen werden. Achtet darauf, daß Eure Ärzte von nun an fast ununterbrochen mit Arbeit eingedeckt sind und Eure Schwestern in der Aufnahme und im Wartezimmer oft genug strippen! Schmückt die Gebäudeeinheiten überdies mit „reLINE-Postern" und diversem Mobiliar. Das Wartezimmer sollte zusätzlich mit Polsterstühlen und einem Teppich ausgestattet werden.
Etwa 19.30 Uhr: Sind die Behandlungsräume leer und keine Patienten mehr auf der Suche nach einer Klinik (siehe Computer: Patienten Gesamt), kann das Personal nach Hause geschickt werden. Am Ende dieses Tages müßtet Ihr den Tagesausgleich um ungefähr 700 Lümmel übertroffen haben.

2.Tag:

Etwa 0.00 Uhr: Begebt Euch wieder ins Personalbüro und schreibt zwei Stellen für Krankenschwestern (Einstellungen wie zuvor, außer: Oberweite: 110 cm), eine Stelle für einen Schläger (Prügelwerte: mind. 49, Ausbildungspunkte: mind. 7, Gehalt: 20 Lümmel) und eine Stelle für einen Koch (Hygienewerte: mind. 49; Ausbildungspunkte: mind. 7, Gehalt: 24 Lümmel) aus.
Etwa 0.15 Uhr: Mietet beim Immobilien-Makler 10 Parzellen und folgende Gebäudeeinheiten: ein großes Krankenzimmer, ein großes Neuro-Krankenzimmer, eine Standard-Küche.
Bis 4.20 Uhr: Wie Vortag – speichert oft ab!
Ab 5.00 Uhr: Stattet die Krankenzimmer mit Couchen (bequem) und diversem Mobiliar aus. In der Küche sollte nur das Beste zubereitet werden, stellt darum den Wert jeder Portion auf 3 Lümmel. Ändert zudem das Menü zweimal täglich. Schickt Euren Schläger, falls möglich, auf einen Lehrgang.
Etwa 12.00 Uhr: Marschiert ins Verwaltungsbüro und senkt den Kostenschlüssel einer Schwestern-Einheit auf 2 Lümmel.
Etwa 15.00 Uhr: Schreibt im Verwaltungsbüro zwei Stellen für Krankenschwestern aus. Diese werden anschließend für die Nachtschicht eingeteilt.
Bis ca. 19.30 Uhr: wie Vortag.
Etwa 19.30 Uhr: Engagiert nun die beiden angeforderten Krankenschwestern und teilt sie je einem Krankenzimmer zu. Nach dem 2. Tag müßtet Ihr mit etwa 100 Lümmel im Plus sein.

3.Tag:

Etwa 0.00 Uhr: Kürzt das Gehalt der beiden Krankenschwestern, des Schlägers und des Kochs. Schreibt folgende Stellen aus:
Zwei Krankenschwestern (Qualifikationen: siehe 2.Tag).
Ein allg. Arzt (Qualifikationen: siehe 1.Tag).
Ein Chirurg (Qualifikationen wie allg. Arzt, jedoch mit 24 Lümmel Gehalt).
Ein Pathologe: IQ: mind. 54, Ausbildungspunkte: mind. 7, Gehalt: 19 Lümmel.
Etwa 3.30 Uhr: Stellt das beste Personal ein und kürzt dessen Gehälter.
Etwa 4.30 Uhr: Nachdem Ihr einige stationäre Patienten entlassen habt, geht's erneut zum Immobilien-Makler. Diesmal mietet Ihr fünf Parzellen, einen Standard-OP-Saal, eine Standard-Blut- und Organbank.
Etwa 12.00 Uhr: Ändert im Kostenschlüssel die Materialeinheit pro Lümmel auf drei. Bei Operationen muß stets darauf geachtet werden, daß genügend Blutkonserven vorhanden sind. Am Ende des 3. Tags müßte sich Euer Kontostand bei ungefähr 550 Lümmel befinden.

4.Tag:

Etwa 0.00 Uhr: Schreibt folgende Stellen aus:
Drei Krankenschwestern (wie gehabt)
Ein Pathologe (wie gehabt)
Kürzt ihnen (wie gehabt) später das Gehalt.
Etwa 0.10 Uhr: Mietet sieben Parzellen und folgende Gebäudeeinheiten: eine Standard-Pathologie, eine Standard-Intensivstation, einen Standard-Golfraum. Der Gewinn aus diesem Tag sollte nicht unter 500 Lümmel liegen.

5.Tag:

Etwa 0.00 Uhr: Schreibt folgende Stellen aus:
Zwei Fahrer: Risikowert: mind. 50; Ausbildungspunkte: mind. 7; Gehalt: 23 Lümmel.
Ein Nervenarzt (wie gehabt)
Eine Krankenschwester (wie gehabt)
Etwa 0.15 Uhr: Legt Euch jetzt sieben Parzellen, eine Standard-Garage und eine Standard-Folterkammer zu. An den folgenden Tagen solltet Ihr Euer Krankenhaus langsam aufkaufen, es erweitern, Werbung betreiben und den Kostenschlüssel langsam senken.

Licht aus, Vorhang auf! **Hollywood Pictures** proudly presents: Gerald Lahmer in „Der Aufstieg zum Filmmogul":
Da es unter der Woche sowieso kaum etwas zu verdienen gab, wartete ich mit meinen ersten Filmeinkäufen bis zum Freitag. Mir war klar, daß ich mit meinen paar lausigen Kröten keine allzu großen Sprünge machen konnte, aber den letzten Schund wollte ich mir dann doch nicht in die Kinos holen. Ich suchte also für meine beiden Top-Kinos, Kino 1 und Kino 2, die beiden billigsten 4-Sterne-Filme, die ich im Neuheiten-Regal des örtlichen Filmverleihs finden konnte, aus. Kino 3 bedachte ich mit einem 2-Sterne-Streifen, die Kinos 4 und 5 ließ ich hingegen einstweilen leer ausgehen, zumal diese beiden Vorführschuppen ohnehin nur schwer Gewinn einbringen würden. Pünktlich zum Eröff-

DIE BESTEN ÄRZTE IN BIING!

Ausbildung	Name	Golfhandikap
allg. Arzt	Dr. Nußbaum	10/81
allg. Arzt	Dr. R. Geiger	9/66
allg. Arzt	Dr. T. Connery	7/50
allg. Arzt	Dr. E. Schickental	7/50
allg. Arzt	Dr. R. Rudelhans	7/50
allg. Arzt	Dr. K. Ennerweg	7/50
allg. Arzt	Dr. K. E. von Hallmackenreuther	6/35
allg. Arzt	Dr. M. Welps	6/35
Zahnarzt	Dr. L. Meißel	13/50
Zahnarzt	Dr. H. Gerstner	12/86
Zahnarzt	Dr. J. Jauchenstengel	11/50
Zahnarzt	Dr. C. Steiger	8/50
Zahnarzt	Dr. W. Eastwick	6/63
Zahnarzt	Dr. R. Bock	6/50
Nervenarzt	Dr. J. Bromberg	7/75
Nervenarzt	Dr. W. Soddel	7/50
Nervenarzt	Dr. A. Kreisel	6/50
Nervenarzt	Dr. F. Dorff	6/45
Nervenarzt	Dr. L. Minz	6/43
Nervenarzt	Dr. P. Pammelhöft	6/41
Nervenarzt	Dr. P. Ratenweis	6/34
Nervenarzt	Dr. C. Tammel	6/34

nungstag ließ ich folgende Preisliste in allen Kinokassen anbringen:
Frühvorstellung: 3 DM
Mittagskino: 5 DM
Nachmittagsvorstellung: 6 DM
Abendvorstellung: 12 DM
Spätvorstellung: 5 DM
Von nun an stattete ich dem Filmverleih regelmäßig jede Woche einen Besuch ab, um neues Material der gleichen Kategorien zu besorgen – und was soll ich sagen: Mein Bankkonto wuchs und wuchs! Als ich endlich 150.000 DM auf der hohen Kante hatte, entschloß ich mich, bei meiner Hausbank einen Kredit über 1,5 Mio. Deutsche Mark aufzunehmen, um damit meine ersten eigenen Filme zu produzieren – sofern man die miesen kleinen Erotikstreifen, in die ich daraufhin investierte, überhaupt so bezeichnen konnte… Der Erfolg gab mir jedoch recht: Mit billigen Regisseuren, billigen Hauptdarstellern und schäbigster Ausstattung ließen sich in null Komma nix 1-Stern-Sexfilmchen produzieren, die doch recht ansehnliche Summen einspielten. Ein Beispiel:
Drehbuch: Potenter Dorfbewohner verführt erotische Eingeborene.
Attribute:
Sp: 4 Punkte
Ge: 4 Punkte
Ac: 4 Punkte
Tr: 4 Punkte
Fr: 4 Punkte
Li: 6 Punkte
Sp: 7 Punkte
Er: 10 Punkte
An: 8 Punkte
Dr: 7 Punkte
Regisseur: Hovenheimer L.
Darsteller: Perrin D.
Statisten: 5 Schauspieler
Kamera: Amateure
Musik: Neil Rookie
Genre: Erotik
Epoche: Steinzeit
Kulisse: Steinzeit
Kostüme: Steinzeit
Special Effects: Dream Answers 1%
Nun, ich geb' zu, kein Kassenschlager, aber dennoch stark gewinnbringend – und darauf kam es schließlich an, wenn man zum Ziel hatte, später wirklich „großes" Kino zu machen! Nach einigen dieser „Schundproduktionen" waren meine finanziellen Ressourcen schließlich groß genug, um „echte" Filme zu schmieden. Dabei galt im Prinzip die Regel: Je teurer, desto besser! Als Regisseur und Produzent kamen für mich nur Multitalente in Frage. Die Qualität der Schauspieler wurde dabei stets auf den Film abgestimmt. Special Effects lassen auch das mieseste Drehbuch vergessen – meine größten Kinoerfolge waren geradezu gespickt mit SFX. Auch sonst war immer nur das Beste gerade gut genug für mich. Von den Kritikern besonders gefeierte Werke zeichneten sich zudem durch ihre Ausgewogenheit aus.
Tja, und heute zähle ich zu den bekanntesten und vor allem reichsten Filmmoguln aller Zeiten! Doch bevor ich mich nun wieder zu Naomi und Claudia in den Whirlpool lege, gebe ich Euch noch einen kleinen Rat mit auf den Weg: Kauft keine Drehbücher – schreibt sie selber!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Ein paar ganz besondere Paßwörter zum Jump & Fun-Game **Bubble & Squeak** hält Tobias Hierl für Euch bereit: Das Codewort BUTTHEAD (höhöhö…) versorgt das launige Plattform-Duo mit unendlich vielen Herzen und Leben. Wer sich's hingegen nicht ganz so leichtmachen möchte, setzt mittels Code HEFSBEER die Anzahl der Herzen und Leben auf „schlappe" neun. Will man sich jedoch lieber seinen eigenen Schwierigkeitsgrad definieren, ist dies, dank MAXIBABY, nun auch kein Problem mehr. Und solltet Ihr Euch schließlich noch für eine Liste aller Programmierer und Mitwirkenden interessieren, müßt Ihr lediglich WHOCARES als Paßwort einhacken.

Die zweite Runde im Wikingerhimmel, **Valhalla: Before the War**, geht an Jörg Römer, der Euch von seiner großen Götterdämmerung alle Levelcodes mitgebracht hat:
Level 2: PUMEL
Level 3: BOMAL
Level 4: SAMOL

Hochmut kommt ja bekanntlich vor dem Fall – in **Base Jumpers** kommt davor jedoch das Optionsmenü, und genau dort lassen sich, laut Thorsten Möller, folgende Cheatwörter eingeben:
WIBBLE verschafft dem fallsüchtigen Spieler zusätzliche Leben.
FLIBBLE ermöglicht es, im Spiel durch Drücken der HELP-Taste und anschließender Eingabe von WIN in einen beliebigen Level zu jumpen.

Den „Silberlingen" unter Euch serviert heute Patrick Beck ein ganz besonderes Schmankerl: Wer schon zu Beginn seiner **Super Stardust**-Schlacht über einen Super 3-Way-Schuß und volle Schubkraft verfügen möchte, muß als Code lediglich MEGAPANTHER eingeben.

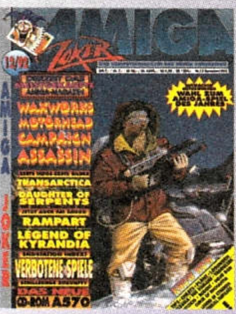
KNOW HOW INDEX

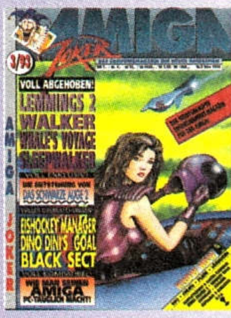
Alle Tips auf einen Blick

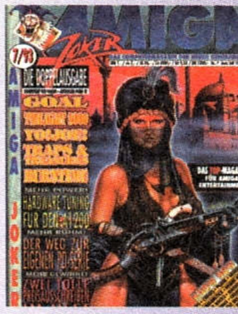
Spiel	Ausgabe	Art
Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte
Abandoned Places 2	4/95	Tip
Action Cat	7/95	Cheat
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Akira	4/95	Freezer
Akira	9/95	Codes
Alfred Chicken	3/95	Cheat
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes
Alien World	5/92	Cheat
All Terrain Racing	4/95	Freezer
All Terrain Racing	7/95	Freezer
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Anstoß World Cup Ed.	1/95	Tips
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Banshee	11/94	Tips
Banshee	1/95	Tip
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
Base Jumpers	4/95	Codes
Base Jumpers	5/95	Freezer
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Beneath a Steel Sky CD	3/95	Codes
Benefactor	10/94	Codes
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Crypt	5/95	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Borobodur	11/92	Freezer
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brian the Lion	1/95	Cheat
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bubble & Squeak CD	2/95	Codes
Budokan	7/95	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Man. Hattrick	1/95	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cannonfodder 2	2/95	Tips/Freezer
Cannonfodder 2	3/95	Tips
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	1/92	Tip
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Cosmic Spacehead	2/95	Codes
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystal Dragon Teil 1	5/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 2	7/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 3	9/95	Lösung/Karten
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Darkmere	1/95	Lösung/Karten
Das Erbe	9/92	Tip
Das Erbe 2	3/95	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Death Mask	4/95	Codes/Karten
Death Mask	5/95	Karten/Freezer
Death Mask	7/95	Freezer
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Clou!	4/95	Tip
Der Clou! CD	2/95	Codes
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Die Siedler	1/95	Tips/Karte
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Donk!	3/95	Cheat
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragonstone	2/95	Codes
Dream Web	3/95	Lösung
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
Erben der Erde	9/95	Lösung/Cheat
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fate – Gates of Dawn	7/95	Tip
Fatman	7/94	Cheats
FIFA International Soccer	3/95	Tips/Karten
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flamingo Tours	7/95	Tips
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliiins	2/92	Codes
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Gold of the Azteks	4/92	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hannibal	9/93	Tips
Hanse – Die Expedition	11/94	Tips
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Heimdall 2	4/95	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Innocent until Caught	5/94	Lösung
International Karate	1/92	Cheat
Ishar	11/92	Lösung
Ishar	5/95	Tip
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond III	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jungle Strike	1/95	Codes
Jungle Strike	2/95	Freezer
Jungle Strike	3/95	Karten
Jungle Strike CD	3/95	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
KGB	2/95	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
King Pin	9/95	Tip
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Knightmare	2/95	Tip
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Fairghail	3/95	Tip
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Life & Death	9/93	Tips
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Litil Divil	2/95	Lösung/Karten
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Lollypop	9/95	Codes
Lords of the Realm	7/95	Tips
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Frz.
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Man. Un. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Marblelous	5/95	Codes
Marvins Marvellous Adv.	1/95	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Blobby	1/95	Codes
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez.
Myth	10/92	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Ninja Warriors	1/95	Klassiker
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
Oldtimer	5/95	Tips
Oldtimer	9/95	Tips
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 — the Challenge Games	3/93	Codes
Power Drive	4/95	Codes/Freezer
Power Drive	5/95	Freezer
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Premier Manager 3	5/95	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Project-X	7/95	Tip
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Quak	12/93	Freezer
Quest for Glory 2	10/91	Lösung
Quik – The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Return of Medusa	11/91	Cheat
Reunion	9/94	Tips
Reunion	5/95	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Rings of Medusa	1/95	Klassiker
Rise of the Robots	1/95	Tips
Rise of the Robots	2/95	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Roadkill CD	4/95	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Ruff 'n' Tumble	3/95	Freezer
Rüsselsheim	11/94	Tips
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sensible World of Soccer	4/95	Tips/Karten
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Fighter	5/95	Tips/Freezer
Shadow Fighter	7/95	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shaq-Fu	2/95	Tips
Shaq-Fu	3/95	Freezer
Silent Service 2	1/92	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Sim City 2000	1/95	Tips
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Skeleton Krew	4/95	Tips
Skeleton Krew	5/95	Cheat
Skeleton Krew	7/95	Karten
Skidmarks 2	7/95	Freezer
Skyworker	4/95	Lösung
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars	1/95	Klassiker
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Superfrog CD	2/95	Codes
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Stardust CD	2/95	Codes
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Syndicate	10/93	Tips
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
Theme Park	4/95	Freezer
The Misadventures of Flink	7/95	Tips/Karten
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Top Gear 2 CD	2/95	Codes
Top Gear 2	3/95	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Tower Assault	2/95	Codes/Freezer
Tower Assault	3/95	Tips/Karten
Tower Assault	4/95	Tips/Karten
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turrican III	7/94	Cheats
UFO – Enemy Unknown	5/95	Tips
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Universe	12/94	Lösung
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Whizz	9/95	Cheat
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
X-It	5/95	Codes
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zeewolf	3/95	Codes/Freezer
Zeppelin	9/95	Tips
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Zool 2	7/94	Freezer

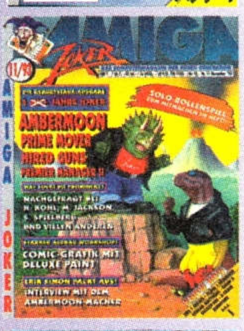
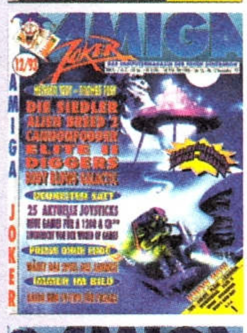


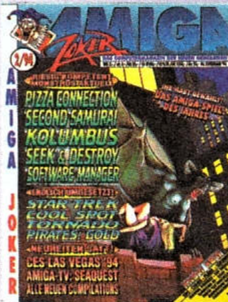
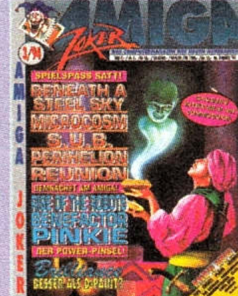




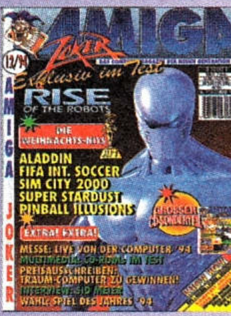



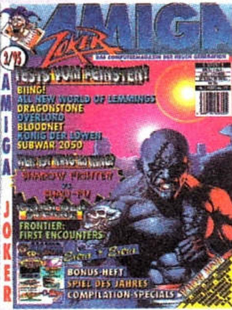




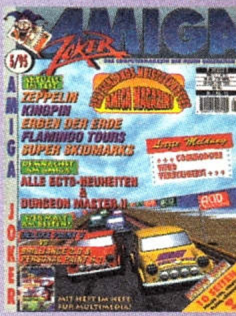





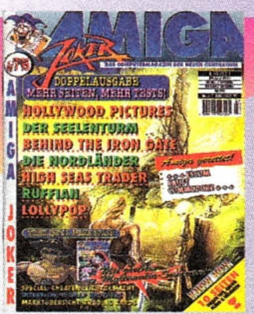




Ein paar hätten wir noch...




Zugreifen solange der Vorrat reicht–alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert,die in Eurer Sammlung noch fehlen,schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

Joker Verlag
„Joker Shop"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw.Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 6.50 DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,– DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Cat	5/95	Action	64%
Addiction	2/95	Compilation	miserabel
Akira	4/95	Action	38%
Akira CD	5/95	Action	34%
Aladdin	**12/94**	**Geschicklichkeit**	**86%**
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%
Alien Breed Spec. Ed & Quak (CD)	5/94	Action	73%
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%
Anstoss World Cup Edition	**9/94**	**Sport**	**89%**
Apocalypse	**5/94**	**Action**	**85%**
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%
Arcade Pool für A500	3/94	Simulation	60%
Arcade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%
Assassin Special Edition	**2/94**	**Action**	**85%**
Banshee A1200	9/94	Action	83%
Banshee CD	10/94	Action	83%
Base Jumpers	4/94	Geschicklichkeit	76%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%
Battletoads	9/94	Action	22%
Battletoads CD	9/94	Action	19%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%
Beneath a Steel Sky	**3/94**	**Abenteuer**	**87%**
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel
Big Four	10/94	Compilation	mittelBig
Big Sea	4/94	Simulation	65%
Biing!	**2/95**	**Simulation**	**86%**
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%
Brian The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Bubba'n'Stix	2/94	Geschicklichkeit	78%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%
Bubble & Squeak CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**87%**
Bubble & Squeak	**1/95**	**Geschickl.**	**85%/87%**
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%
Bundesliga Manager Hattrick	**9/94**	**Sport**	**91%**
Burning Rubber	2/94	Sport	73%
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%
Castles II für CD32	2/94	Strategie	62%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%
Chambers of Shaolin für CD32	3/94	Sport	42%
Christoph Kolumbus	2/94	Simulation	80%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschickhkeit	77%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%
Classic Collection: Adventure	**2/95**	**Compilaton**	**super**
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%
Colonization	**9/95**	**Simulation**	**91%**
Combat Classics 2	2/94	Compilation	super
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%
Corkers	10/94	Compilation	schwach
Cricket Masters	7/95	Sport	10%
Cross Check	1/95	Sport	50%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%
Dangerous Streets	4/94	Action	32%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%
Dangerous Streets für CD32	2/94	Action	44%
Darkmere	4/94	Abenteuer	80%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%
Dawn Patrol	3/95	Simulation	80%
D-Day	9/94	Strategie	63%
Death Mask	4/95	Action	65%
Death Mask CD	7/95	Action	67%
Death or Glory	**5/94**	**Abenteuer**	**85%**
D/Generation für A1200	2/94	Verschiedenes	77%
Dennis für A500	2/94	Geschicklichkeit	66%
Dennis für A1200	2/94	Geschicklichkeit	68%
Dennis für CD32	3/94	Action	70%
Der Clou! für A500	**4/94**	**Strategie**	**85%**
Der Clou! für A1200	**4/94**	**Strategie**	**86%**
Der Clou! CD	**9/94**	**Strategie**	**87%**
Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%
Der Meister A1200	9/95	Simulation	48%
Der Meister A500	9/95	Simulation	46%
Der Seelenturm AGA	7/95	Abenteuer	79%
Der Seelenturm CD	**9/95**	**Abenteuer**	**85%**
Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%
Der Trainer	7/94	Sport	80%
Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%
Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%
Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%
Disposable Hero (CD)	**5/94**	**Action**	**85%**
Dithell in Space	3/94	Action	34%
Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%
Doofus	1/94	Geschicklichkeit	69%
Doppelpass	**2/95**	**Compilation**	**super**
Dracula	7/94	Action	56%
Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%
Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%
Dreamsland	2/94	Compilation	gut
Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%
Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%
Eggminator	3/94	Action	10%
Elfmania	**4/94**	**Action**	**85%**
Elite II-Frontier (CD)	**5/94**	**Simulation**	**86%**
Embryo	11/94	Action	38%
Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%
Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%
Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%
Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%
Excellent Games	2/94	Compilation	super
Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%
F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%
Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%
Fatman	2/94	Geschicklichkeit	63%
Fatman für A1200	3/94	Action	60%
Fears AGA	**9/95**	**Action**	**88%**
Fields of Glory	12/94	Strategie	56%
Fields of Glory	2/95	Strategie	44%
Fifa International Soccer	**12/94**	**Sport**	**85%**
Fireforce für CD32	3/94	Action	27%
Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%
Flight of the Amazon Queen	**9/95**	**Abenteuer**	**85%**
Football Masters	7/95	Sport	39%
Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%
For President	5/94	Simulation	19%
Fury of the Furries	2/94	Strategie	71%
Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%
Fußball Total!	11/94	Sport	83%
Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut
Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%
Grandslam Classics	2/94	Compilation	mittel
Guardian AGA	2/95	Action	68%
Guardian CD	11/94	Action	77%
Gunship 2000 für A1200	**4/94**	**Simulation**	**85%**
Gunship 2000 CD	**9/94**	**Simulation**	**85%**
Hanse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%
Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%
Heimdall 2 Into the Halls of Worlds CD	9/94	Abenteuer	75%
High Seas Trader	7/95	Simulation	68%
Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel
Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut
Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut
Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%
Humans (CD)	7/94	Strategie	78%
Hyperion	2/94	Action	52%
Imagems	2/94	Strategie	48%
Imagems	5/94	Strategie	62%
Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%
Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%
Innocent until Caught	3/94	Abenteuer	72%
International Karate für CD32	4/94	Sport	70%
Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%
J. Pond 3 Op. Starfisch für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%
James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%
Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%
Jungle Strike	**1/95**	**Simulation**	**85%**
Jungle Strike CD	**3/95**	**Simulation**	**87%**
K 240	9/94	Simulation	77%
Kick Off 3	10/94	Sport	70%
Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%
Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%
Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%
Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach
Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%
Kingmaker	2/94	Strategie	17%
Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%
Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%
Kingpin Arcade Sports Bowling CD	7/95	Sport	64%
King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%
Labyrinth of Time für CD32	2/94	Abenteuer	58%
Lamborghini	3/94	Sport	68%
Last Action Hero	7/94	Action	44%
Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%
Lemmings für CD32	**2/94**	**Strategie**	**88%**
Liberation	4/94	Abenteuer	65%
Litil Divil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%
Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%
Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%
Lothar Matthäus Super Soccer	12/94	Sport	74%
Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%
Mad TV	1/92	Simulation	85%
Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%
Marblelous	3/95	Geschicklichkeit	66%
Mario is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%
Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%
Marvin's Marvellous Adventure CD	12/94	Action	75%
Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%
Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut
Mega Motion	2/94	Strategie	62%
Microcosm für CD32	3/94	Action	66%
Missiles over Xerion	3/94	Action	62%
Moon City	4/94	Strategie	45%
Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%
Myth CD	9/94	Abenteuer	48%
Naughty Ones	3/94	Action	70%
Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%
Nick Faldo's Champ. f. CD32	4/94	Sport	80%
Now that's what I call Games 1	2/94	Compilation	mitte
Now that's what I call Games 2	2/94	Compilation	mittel
Oldtimer	3/95	Simulation	78%
Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%
Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%
Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%
Overlord	2/95	Simulation	58%
Paws of Fury	9/95	Action	62%
Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A500	2/94	Strategie	21%
Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A1200	2/94	Strategie	30%
Perihelion	3/94	Abenteuer	72%
PGA European Tour	2/95	Sport	83%
PGA European Tour AGA	**2/95**	**Sport**	**85%**
PGA European Tour CD	**1/95**	**Sport**	**85%**
Pinball Illusions	**12/94**	**Simulation**	**87%**
Pinball Illusions CD	**7/95**	**Simulation**	**89%**
Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%
Pirates Gold für CD32	**2/94**	**Abenteuer**	**85%**
Pizza Connection	**2/94**	**Simulation**	**88%**
Poker Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%
Power Drive	3/995	Sport	58%
Power Games CD	**2/95**	**Compilation**	**sehr gut**
Premier Manager 3	1/95	Sport	66%
Prey - An Alien Encounter für CD32	3/94	Verschiedenes	37%
Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%
Puggsy	3/94	Action	82%
Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%
Rally Championships	9/95	Sport	44%
Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%
ranTrainer	9/95	Simulation	33%
Real Genius	5/94	Strategie	28%
Reunion	**3/94**	**Simulation**	**85%**
Reunion AGA	**3/95**	**Simulation**	**86%**
Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%
Rise of the Robots	**12/94**	**Action**	**91%**
Rise of the Robots CD	**2/95**	**Action**	**87%**
Roadkill CD	3/95	Sport	82%
Roadkill AGA	7/95	Sport	80%
Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%
Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%
Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%
Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%
Ruff'n'Tumble	**11/94**	**Action**	**91%**
Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%
Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%
Second Samurai	2/94	Action	73%
Second Samurai für A1200	4/94	Action	71%
Seek & Destroy	2/94	Action	69%
Seek & Destroy für CD32	3/94	Action	74%
Sensible Golf	9/95	Sport	55%
Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%
Sensible World of Soccer	**11/94**	**Sport**	**87%**
Shadow Fighter	2/95	Action	79%
Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%
Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%
Shaq-Fu	2/95	Action	58%
Shaq-Fu AGA	3/95	Action	60%
Sierra Soccer World Chall. - Ed.	7/94	Sport	70%
Sim City 2000	**12/94**	**Simulation**	**85%**
Sim City für CD32	2/94	Simulation	79%
Sim Classics	**10/94**	**Compilation**	**super**
Simon the Sorcerer für A1200	**2/94**	**Abenteuer**	**86%**
Simon the Sorcerer CD	**10/94**	**Abenteuer**	**86%**
Skat Royal	12/94	Strategie	51%
Skeleton Krew	3/95	Action	75%
Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%
Skidmarks	2/94	Sport	80%
Skyworker	3/95	Simulation	48%
Soccermania	10/94	Compilation	gut
Soccer Kid CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Software Manager	**2/94**	**Simulation**	**86%**
Spaceward Ho!	7/94	Strategie	61%
Special Edition	2/94	Compilation	super
Stable Masters	7/95	Sport	46%
Starlord	9/94	Simulation	78%
Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Steel Business	11/94	Simulation	31%
Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Striker (CD)	7/94	Sport	45%
St. Thomas	12/94	Simulation	55%
S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Subwar 2050 CD	**2/95**	**Simulation**	**85%**
Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Summer Olympix für CD32	4/94	Sport	69%
Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Super Skidmarks	**5/95**	**Sport**	**85%**
Super Stardurst	12/94	Action	79%
Super Stardurst CD	1/95	Action	83%
Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Team 17 Collection Vol. 1	**10/94**	**Compilation**	**super**
The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%
The Box	2/95	Compilation	gut
The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%
The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
The Legacy of Sorasil	4/94	Abenteuer	72%
The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
The Lords of Power	2/94	Compilation	super
The Manager	2/94	Compilation	gut
The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Theme Park	11/94	Simulation	77%
Theme Park	2/95	Simulation	69%
Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
The Seven Gates of Jambala für CD32	3/94	Action	42%
The Ultimative Software Manager	2/94	Simulation	17%
Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Tornado	2/94	Simulation	76%
Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Turning Points	10/94	Compilation	mies
Twilight 2000 für A1200	4/94	Simulation	70%
UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Universe	10/94	Abenteuer	80%
Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Valhalla: Bevore the War	4/95	Abenteuer	44%
Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Virocop	9/95	Action	72%
Virocop AGA	9/95	Action	74%
Vital Light	10/94	Strategie	41%
Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Whale's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
Whizz AGA	4/95	Geschicklichkeit	75%
Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%
Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
Winter Camp	2/94	Sport	56%
Winter Olympics	3/94	Sport	56%
World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Zeewolf	1/95	Simulation	80%
Zeppelin Giants of the Sky	5/95	Simulation	73%
Zonked	11/94	Strategie	72%
Zool 2 für A1200	5/94	Geschicklichkeit	77%
Zool 2 (CD)	**7/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**


AMIGA
CD-
JOKER
MULTIMEDIA
AUF AMIGA
ABENTEUER VON MORGEN
LIMBO OF THE LOST
HARDWARE VOM FEINSTEN
DAS SX32 MACHT DAS CD32 ZUM VOLLWERTIGEN A1200
UMSETZUNGEN VON HEUTE
SYNDICATE
SPEEDBALL 2
BENEFACTOR
SUPER SKIDMARKS
CD-NEWS
HEXSPEED-LAUFWERK
NEUE PD-SCHEIBEN
SPEICHERN AUF CD
AMIGA CD JOKER

CD NEWS

DA WAREN WIR PERPLEX

Einen Sechszylinder unter den Schillerschleudern hat die Hardwareschmiede Plextor zusammengeschraubt: Der (sechsfach schnelle) Hexspeed-RÖMer „6Plex PX63-CS" ist zum Listenpreis von ca. 700,– DM erhältlich.

Die Leistungsdaten bewegen sich mit einer Zugriffszeit von 150 ms und einem Datendurchsatz von etwa 900 KByte/s auf Festplattenniveau, leider wartet das Modell aber mit einem umständlichen Caddy und einem eher exotischen SCSI-Anschluß auf. Dafür ist jedoch unter der Bezeichnung **PX65-CS** auch eine externe und damit zum Anschluß an den A1200 geeignete Variante des Silberboliden lieferbar.



NET-NEWS

Aus dem Internet frisch auf den CD-Tisch kommt die aktuelle **Aminet 7**: Auf der Schillerscheibe enthalten ist Soft aus dem Ami- bzw. Internet und damit ein gelungener Mix aus Games, Demos, Tools und Utilities. Dazu gibt's rund 10.000 DTP-taugliche Bilder sowie Vollversionen des Malprogramms „Personal Paint 2.1" und der Drucker-Utilities „PPrint Deluxe". Die geforderten 25,– DM machen sich also locker bezahlt, die Bezugsquelle lautet: **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78**



PD AUF CD

Als Amiga-Anwender hat man's derzeit schön, von überall her kommen hochinteressante PD-Schillerscheiben angerollt. Hier eine kleine Auswahl aus dem aktuellen Angebot.

Die sechste Folge der Megahits-Reihe heißt überraschend **Megahits 6**: Auf zwei CDs sind die PD-Serien „Time" und „German" komplett enthalten, wobei eine Benutzeroberfläche mit Suchfunktion den Umgang mit den 1,5 Gigabyte an Spielen, Tools, Patches und Utilities erleichtert. Das Ganze gibt's für 55,– DM bei **Rhein-Main-Soft, Tel.: 06171/26 83 01**

Auf den schönen Namen **The Global Amiga Experience** hört die bislang umfangreichste Sammlung von PD-Anwendungen und Demos von Profi-Progis wie „Image FX", „PhotoworX", „Maxon Cinema 4D" oder „Samplitude Pro". Das Highlight bilden dabei acht ältere, teils upgradefähige Vollversionen von Kommerzsoft. Und Bonbons wie „X-Copy", „Imagine 2.0", „Scala 1.13" und „ClariSSA 1.1" sind eigentlich allein schon die geforderten 39,– DM wert! Bezug: **Logic Creations, Tel.: 07127/22 608**

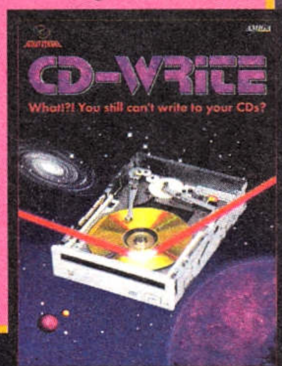
Mit 25,– DM recht preiswert ist die Sammlung **Amiga FD inside!** Neben PD-Serien wie „Amiga Gadget", „BerndsPD" und „ProjectS" stecken darin z.B. auch Vollversionen von „SuperView", „Art-Pro" und der netten 3D-Ballerei „Virtual Interceptor". Geordert wird die Scheibe bei: **Ultramax, Tel.: 09233/53 09**



SCHREIB MAL WIEDER!

Ihr würdet alles geben für ein Programm, mit dem man endlich auch auf CD-ROM speichern kann? Behaltet Euer letztes Hemd ruhig (es hat vermutlich eh keine Taschen…); 79,– DM genügen!

Macht Euch jetzt aber nicht gleich ins besagte Kleidungsstück, denn hinter **CD-Write** steckt natürlich ein Trick: Die Schreibzugriffe werden einfach auf die Festplatte umgelenkt. Dadurch lassen sich z.B. Spielstände und Konfigurationen verewigen, Verzeichnis-Präferenzen oder Icon-Tooltypes dauerhaft festlegen – und keine Fehlermeldung mault! Festplatte und mindestens OS 2.04 vorausgesetzt, funktioniert das in der Praxis ganz gut und ist insbesondere den Fans von PD-CDs sehr zu empfehlen. Vorrätig hat das „Software-Wunder": **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78**



Im Sport sind leistungssteigernde Präparate verpönt, am Amiga dagegen höchst willkommen: Ein zweiunddreißigfaches Hurra auf den neuen Aufrüstsatz von DCE Computer, der die CD-Konsole zum vollwertigen A1200 macht!

DAS SX^{32}

Floppysoft wie „Aladdin" am CD^{32} – das SX^{32} macht's möglich!

Seit unserer Ankündigung in den letzten CD-News hat DCE das praktische Erweiterungs-Kit zwar von „FX^{32}" in SX^{32} umgetauft, ansonsten aber alle Versprechen eingelöst: Es wartet eine professionell gemachte und dennoch bezahlbare Hardwarelösung ohne den spröden Heimwerker-Charme, wie er z.B. einige CD-Anbauten für den A1200 auszeichnet.

DER EINBAU

Per im Modulport verstauter Platine werden der Konsole die fehlenden Anschlüsse für Floppy, Festplatte oder Drucker beschert, womit der Nutzung von Disketten-Soft nichts mehr im Wege steht. Der Vorteil gegenüber dem ähnlichen „SX-1" liegt in der platzsparenden Installation: Selbst eine 2,5"-Festplatte und RAM-SIMMs finden im Modulschacht Platz; kein klobiges Gehäuse beleidigt das Auge, kein Rempler ruft Wackelkontakte oder Abstürze hervor. Zudem ist der Einbau mit dem Lockern von zwei Schrauben und dem Einschieben in den rückwärtigen Schacht des CD^{32} erledigt. Daß nun kein MPEG-Modul mehr Platz findet, ist zu verkraften – schließlich ist das Teil derzeit ohnehin nicht verfügbar.



Anschluß gesucht: Die SX^{32}-Kehrseite

DER BETRIEB

Nach dem Einschalten verhält sich das CD^{32} fortan wie ein A1200: Ob Workbench, PD-Anwendung, Oldie- oder AGA-Spiel, jede A1200-kompatible Amigasoft läßt sich von Floppy oder HD laden und starten. Für ein glasklares Bild sorgt neben einem RGB-Stecker der VGA-Anschluß für Multisync-Monitore; auch eine Akku-Uhr ist vorhanden. Von der Nachrüstaktion profitiert außerdem so manches für das CD^{32} entwickelte Game, da die Grenzen des internen Back-RAMs gesprengt und beliebig viele Spielstände auf HD oder Floppy gespeichert werden. Nicht zu vergessen, daß bei vorhandenem Fast-RAM vor allem 3D-Spiele an Tempo gewinnen: Die Rechenleistung steigt mitunter um den Faktor 2.3 an!
Eine Kehrseite hat die Medaille freilich, denn es gibt ein paar CD^{32}-Oldies (z.B. „Wing Commander" und „Soccer Kid"), die eventuell vorhandenes Fast-RAM mit Grafikfehlern oder Abstürzen quittieren, wobei dann mangels Schalter bloß noch Abstöpseln hilft. Ansonsten stört nur die Aufforderung zum Einlegen des Gerätes „DF0:" beim Booten von HD, falls keine Floppy angeschlossen ist – Abhilfe schafft eine geänderte Startdatei.

DAS FAZIT

Ein Gespann aus CD^{32} und SX^{32} ist eine praxistaugliche und preiswerte Alternative zum A1200 mit CD-ROM: Ab 1.000 DM erhält man ein leistungsfähiges Bündel aus Konsole, SX^{32}, Floppy, HD, Tastatur und Fast-RAM (1 MB reicht), das Disketten- und CD-Soft komfortabel, schnell und problemlos abspult. Würden wir auch für Hardware Joker-Hits verteilen, hier wäre einer fällig! (rl)

KURZINFO SX^{32}

Praxistauglicher Aufrüstsatz, der das CD^{32} zum voll CD-kompatiblen 1200er macht.

Anschlüsse
Zusätzlich zu Standard-Ports RBG/Video- und VGA, parallel, seriell, Floppy, RAM-SIMMs und HD

Preise

Basismodul	449,– DM
Tastatur	ab 69,– DM
Floppy	ab 99,– DM
Festplatte	ab 139,– DM (30 MB)
Speicher	ab 69,– DM (1 MB)

Bezug
DCE Computer, Tel.: 0208/66 06 73



Mit „Jetstrike" gelang Rasputin Software vergangenes Jahr zwar nur ein sehr bescheidener Einstand, doch haben die englischen Newcomer inzwischen dazugelernt – was der Wechsel ins Abenteuergewerbe bald beweisen soll!

LIMBO OF THE LOST

PREVIEW

Auf das CD³² wartet in den kommenden Wochen also ein Adventure, dessen Story auf den höchst mysteriösen Begebenheiten um den historisch verbürgten Seelenverkäufer „Marie Celeste" beruht: Das Unglücksschiff zog die Todesfälle nämlich quasi an und wechselte von daher auch entsprechend oft den Besitzer – bis es 1872 auf seine letzte Fahrt durch den Nordatlantik ging. Gefunden wurde der Kahn dann einen Monat nach dem Auslaufen nahe den Azoren, und zwar ohne einen Kratzer, aber auch ohne Besatzung! Lediglich ein leeres Beiboot hat man später im berüchtigten Bermuda-Dreieck gesichtet…

Folgt man nun den Spekulationen der Spieldesigner, landete die Crew nach einem Sturm auf einer in keiner Karte verzeichneten Insel, wo grausige Fabelwesen hausen – ja, selbst die vier Reiter der Apokalypse haben sich das Eiland als Feriendomizil auserkoren. Als Kapitän darf sich der Spieler hier durch verschiedene Locations und Dungeons kämpfen, wobei die stimmige Grafik für die eine oder andere Überraschung gut ist: Während nämlich das Kerkerdesign stark an ein Rollenspiel gemahnt, denkt man in den 50 sonstigen Örtlichkeiten unwillkürlich an die alten Lucas-Artisten Guybrush, Indy und Co. – nur daß hier die Sprites deutlich größer geraten sind! Dazu kommen abstruse Gestalten, schaurige Items (ab und an muß man abgetrennte Gliedmaßen mit sich herumschleppen) sowie schicke Zwischensequenzen in Form eines 3D-Comics.

Thematisch gliedert sich das Game in fünf Abschnitte, die via Paßwort direkt anwählbar sind und allesamt mit Sprachausgabe veredelt werden. Es ist also mit akustischen Gags zu rechnen, denn während der Held unter der Last schwerer Gegenstände vernehmlich stöhnt, erinnert er den Zocker bei längeren Denkpausen auch mal an seine Pflichten, indem er an den Monitor klopft und (auf englisch) fragt, ob überhaupt noch jemand da sei. Auch an der kreativen Freiheit will es das Programm nicht fehlen lassen; man wird nahezu alles, was man sieht, auch benutzen (etwa aus einem Brunnen trinken, Fenster öffnen etc.) bzw. im Fall der gestrandeten Leidensgenossen oder Eingeborenen bequatschen können. Einladungen zum Essen sind hier allerdings mit Vorsicht zu genießen, denn es könnte gut sein, daß der Held als das Hauptgericht serviert wird…

So, seid Ihr nun reif für die Insel? Falls nicht, mögen Euch vielleicht zwei Angebote verlocken, die der Hersteller derzeit für Limbo of the Lost in Planung hat: Einmal soll ein zwanzigminütiges Video die Atmosphäre unterstützen, zum anderen denkt man über einen feinen Preis für den ersten nach, der das Rätsel um die verlorenen Seefahrer komplett löst! (ole)

CD 32 goes AMIGA 1200

Das SX 32 Expansion Modul

Das von DCE entwickelte Steckmodul rüstet Ihren Commodore CD 32 zu einem vollwertigen AMIGA 1200 um.

Es wird einfach in den Modulslot des CD 32 gesteckt und bietet auf der Rückseite alle notwendigen Schnittstellen.
Vorhandene AMIGA-Peripherie, wie z. B. Genlocks, Drucker, Modems usw., können weiter verwendet werden.

Bauart

Kompakte Steckkarte in 6 Lagen Multilayertechnik gefertigt für den internen Betrieb im CD 32. Modernes Hardware-Design mit nur wenigen aktiven Bauteilen durch hohe Integration in nur einem Logik-Baustein ermöglicht eine geringe Stromaufnahme.

Alle wichtigen Chips sind servicefreundlich gesockelt. Hochwertiger AMP SIMM Sockel mit Metallbügeln.

Vergleichen Sie ruhig einmal die Einzelpreise um einen AMIGA 1200 auf diese Ausstattung aufzurüsten.

449.-

Ein 15poliger VGA-Port zum Anschluß eines VGA-Monitors, wie z. B. Microvitec, ist vorhanden; eine 2,5″-Festplatte kann intern auf dem SX 32 installiert werden.

Weitere Leistungsmerkmale sind ein Sockel für PS/2 SIMM-Module bis zu 8 MB sowie eine Akku-gepufferte Echtzeituhr. Tastaturen, Mäuse, SIMM-Module, 2,5″-Festplatten sowie externe 1,76 MB Slimline Diskettenlaufwerke zum CD 32/SX 32 sind auch im Bundle erhältlich.
Volle Softwarekompatiblilität mit allen AMIGA 1200-Softwares wird garantiert.
Durch das SX 32-Modul wird aus dem CD 32 ein AMIGA 1200 mit CD-Laufwerk, Kickstart Vers. 3.1 sowie Fastram Option.

Einbau

Leichter Einbau auch für Laien.
Gehäuseschrauben vom CD 32 lösen. Modulschachtabdeckung entfernen. Gehäusedeckel leicht anheben und SX 32-Modul in den Schacht stecken. Danach kann der Gehäusedeckel wieder verschraubt werden. Jetzt besitzen Sie einen super-kompakten AMIGA 1200 Computer mit CD-Laufwerk. Kleiner geht's nicht.

Technische Daten

VGA-Schnittstelle	15polig
RGB-Schnittstelle	23polig
serielle Schnittstelle	25polig
parallele Schnittstelle	25polig
gepufferte Floppy-Schnittstelle	23polig

2.5″-AT-BUS Harddisk-Schnittstelle
Fastram Controller mit 0 Wait States
– Sockel für PS/2 SIMM Modul bis 8 MB
– Akku-gepufferte Echtzeituhr.
2 Jahre Garantie



DCE Computer Service GmbH
46145 Oberhausen
Kellenbergstraße 19a
Telefon (02 08) 63 31 51
Telefax (02 08) 63 04 96

Vesalia Computer
46499 Hamminkeln
Industriestraße 25
Telefon (0 28 52) 91 40 10-14
Telefax (0 28 52) 18 02

Die Markenzeichen AMIGA/A1200/CD 32 sind

SYNDICATE

Mit diesem Söldner-Strategical von Bullfrog hat Mindscape eines der erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre für das CD[32] umgesetzt – und so der Commo-Konsole ein Highlight spendiert, das hier quasi allein auf weiter Flur steht!

Vor über zwei Jahren tauchte das Syndikat erstmals auf Amiga-Disk auf und ist seither aus den Lesercharts praktisch nicht mehr wegzudenken. Ein echter Klassiker also, dessen Echtzeit-Gameplay in Iso-3D noch keinerlei Staub angesetzt hat: Jetzt erstrahlen die düsteren Futuro-Metropolen der genialen Ochsenfrösche („Populous") auch in bzw. auf Silber und warten auf Spieler, die eine nahezu perfekte Mischung aus Strategie und Action zu schätzen wissen.

In diesem „Balderunner"-Szenario mimt man den Manager eines der insgesamt sieben Syndikate, die im nächsten Jahrhundert die Welt beherrschen – eine Welt, wo den Menschen mittels eingebauter Chips Sonnenschein vorgegaukelt wird, während in Wahrheit ätzender Nieselregen fällt. Von seinem Luftschiff aus hat man Zugriff auf bis zu vier Agenten, die in über 50 internationalen Missionen die verschiedensten Gebiete der Konkurrenz erobern sollen, um ihrer Firma die ersehnten Steuereinnahmen zuzuführen. In besetzten Regionen bietet sich auch der Einsatz des „Überzeugers" an, läßt sich mit dem praktischen Gerät doch jedermann eine Gehirnwäsche verpassen; etwa zwecks Verhökerung von willenlosem Frischfleisch oder um einen eigenen Vorrat anzulegen, falls das dezimierte Söldnerteam einmal aufzustocken wäre.

Zu Beginn sind freilich erst mal kleinere Brötchen zu backen, da das marodierende Kleeblatt zunächst nur über Pistolen verfügt. Doch bald schon bereichern getötete Feinde oder Eigenentwicklungen das Waffenarsenal um Gewehre, Uzis, Laser oder gar Massenvernichtungsmittel wie Gaußwerfer und Zeitbomben. Da jedoch spätestens in der letzten Mission (dem Kampf um Atlantis) auch die konkurrierenden Syndikate auf solche Feuerkraft zurückgreifen können, sollte man seine Kämpen frühzeitig „modifizieren": Ein besseres Hirn, schnellere Beine und ein kräftigeres Herz können ja nie schaden. Aber auch Schutzschilde und Erste-Hilfe-Kästen im Vorrat erweisen sich als nützlich, denn mit dem Tod eines Agenten sind auch alle in ihn getätigten Investitionen über dem Jordan.

Die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten passen prima zu den abwechslungsreichen Aufgaben, schon weil die CPU ihre Mannen gut im Griff hat und man trotz aller Umsicht immer wieder mit Überraschungsangriffen des Feindes konfrontiert wird. Um dabei auszuschließen, daß der Spieler mit der Übersicht automatisch auch einen Agenten verliert, kann er die Truppe in einen Panik-Modus schalten, wodurch sie eigenständig zur jeweils besten Waffe greift und auf alles ballert, was sich bewegt – ein teurer Spaß, denn Munition für gute Waffen kostet auch gutes Geld. Außerdem kann es dann bei Eskort-Missionen passieren, daß der Schützling dem Kugelhagel zum Opfer fällt, was natürlich kein gutes

Für Redakteure leider nicht erhältlich: ein neues Gehirn



Selbst Autos und Panzer kann man kapern und benutzen



Alles für die Firma: auch Attentate…

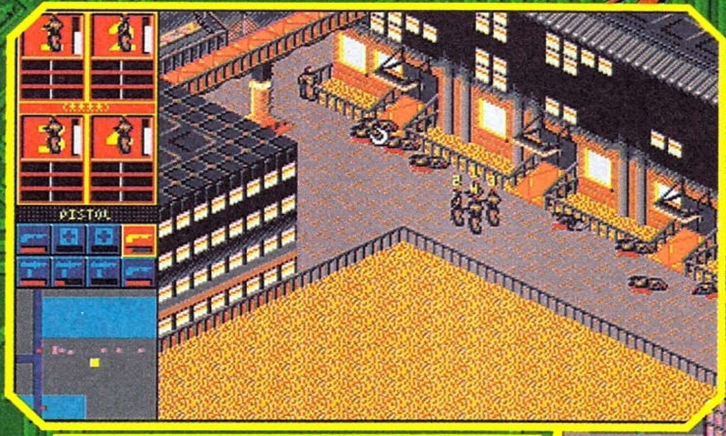


Verlierer haben nichts zu lachen



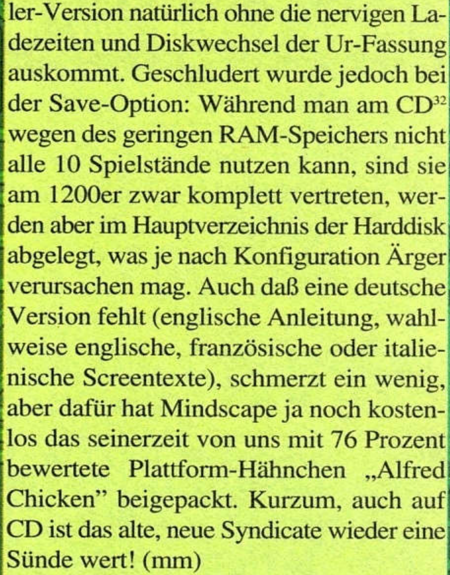


Siegreich kehren die Agenten heim



Showdown in den Häuserschluchten

An Details herrscht kein Mangel: Reklame-TV an den Wänden



Licht auf die Führungsqualitäten des verantwortlichen Managers wirft!
Andere Aufträge umfassen Säuberungsaktionen innerhalb einer Stadt oder das gezielte Meucheln unliebsamer Personen (z.B. Wissenschaftler, die auspacken, oder Ehefrauen, die einpacken wollen), weshalb man im Verlauf des Spiels richtige Überlebensstrategien entwickeln muß. Zu Beginn darf also noch relativ wild drauflosgeballert werden, doch irgendwann muß man den Einsatz von für die eigene Truppe gefährlichen Knallkörpern gegen die vermeintliche Übermacht des Gegners abwägen, etwa wenn er Scharfschützen mit Präzisionsgewehren aufbietet. Da sind dann auch mal Hinterhalte anzulegen, Flammenwerfer zu bedienen, Sprints zu absolvieren oder neue Wege zu finden…
Trotzdem, jede noch so schwere Aufgabe ist mit der richtigen Taktik zu meistern, worin ein großer Teil des Reizes dieses Spiels liegt. Ein nicht minder großer liegt in seiner liebevollen Ausgestaltung: Die hiesigen Betonschluchten verfügen meist über mehrere Ebenen, die förmlich vor Leben brodeln. Da nimmt man die inzwischen etwas antiquiert wirkende Iso-Grafik gerne in Kauf, zumal die flüssigen Animationen auch bei noch so viel Action am Screen nicht in die Knie gehen. Das gilt neben dem CD32 auch für einen AGA-Amiga mit CD-ROM; tatsächlich könnte die Action auf Rechnern mit Turbokarte sogar einen Tick zu schnell werden. Mit Maus spielt es sich übrigens hier wie dort immer noch am besten, selbst wenn die Steuerung durchaus akzeptabel auf das Joypad umgesetzt wurde.
CD-Musik sucht man indessen vergebens, doch lassen der feine Titeltrack und die guten FX im Spiel dieses Manko nicht allzu schlimm erscheinen. Schon weil die Schiller-Version natürlich ohne die nervigen Ladezeiten und Diskwechsel der Ur-Fassung auskommt. Geschludert wurde jedoch bei der Save-Option: Während man am CD32 wegen des geringen RAM-Speichers nicht alle 10 Spielstände nutzen kann, sind sie am 1200er zwar komplett vertreten, werden aber im Hauptverzeichnis der Harddisk abgelegt, was je nach Konfiguration Ärger verursachen mag. Auch daß eine deutsche Version fehlt (englische Anleitung, wahlweise englische, französische oder italienische Screentexte), schmerzt ein wenig, aber dafür hat Mindscape ja noch kostenlos das seinerzeit von uns mit 76 Prozent bewertete Plattform-Hähnchen „Alfred Chicken" beigepackt. Kurzum, auch auf CD ist das alte, neue Syndicate wieder eine Sünde wert! (mm)



Kampf um die Welt(-karte)

Eine feurige Begrüßung…

SYNDICATE
(BULLFROG/MINDSCAPE)
ISO-STRATEGIE



79% „PACKEND"

GRAFIK	68%
ANIMATION	74%
MUSIK	68%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,–



EINGABEMEDIUM	PAD/MAUS/TASTATUR
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Pink Panzer



Vor fünf Jahren definierten die Bitmap Brothers mit diesem futuristischen Spektakel das Sport-Genre am Amiga neu, jetzt endlich erschien eine CD-Version des Klassikers – und geriet wortwörtlich zum Schnellschuß.

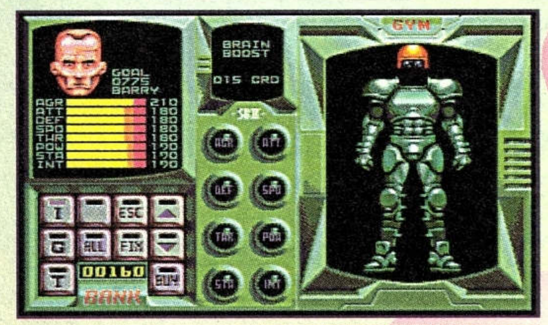


Stahlblau und Rosarot

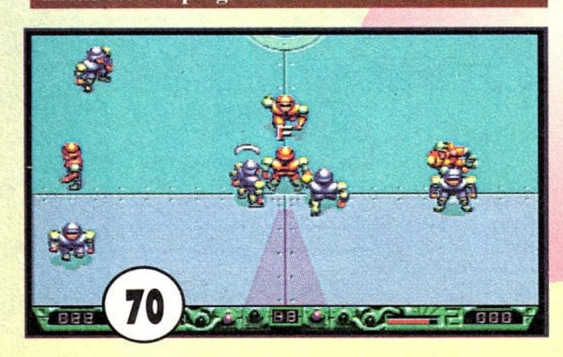
Andererseits: Eine lieblose Umsetzung ist immer noch besser als gar keine Umsetzung, zumal Speedball 2 als eines der besten Amiga-Games überhaupt gilt und Sportspiele am CD[32] ohnehin dünn gesät sind. Zudem hat die Scheibe ja zumindest musikalisch einiges zu bieten, denn der neue Titeltrack von Schillerscheibe geht glatt noch ein Stück besser in den Gehörgang als der gute alte Disk-Song von Nation 12 – und wer den Rundling mal in seinen Audioplayer legt, darf sich an vier tollen Synthie-Stücken und 14 durchaus unterschiedlichen Publikumscollagen erfreuen.



Sanitäter! Sanitäter!!!



Erlaubtes Doping: mehr Hirn für die Recken

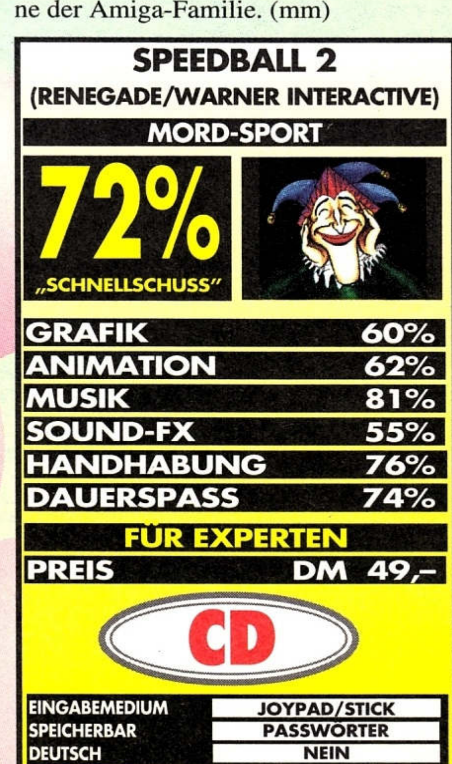


Gib mir die Kugel!

Im Spiel kommt freilich auch akustisch weniger Freude auf, da man hier auf die Geräuschkulisse keinen Einfluß hat und meist ewig gleichen Hintergrundsound ertragen muß. Vorbei die Zeiten, da das Publikum dem in Führung liegenden Team besonders frenetisch zujubelte und tolle Effekte wie z.B. die Rufe von Eisverkäufern aus den Boxen schallten. Noch ärgerlicher ist aber die neue AGA-Grafik ausgefallen: Das sollen sorgsam überarbeitete Hintergründe und Animationen in 256 Farben sein?! Vielleicht durch die rosarote Brille von Dan Malone, dem Malermeister der Bitmaps, betrachtet, da sich die beinharte Action nun vorwiegend in tüdeligem Pink präsentiert.

Immerhin wurde die Steuerung tadellos auf das Joypad übertragen, diesbezüglich sind gegenüber dem genialen Stick-Handling der Urversion für den A500 wirklich keinerlei Abstriche zu machen. Nach wie vor werden auch Knockout-Matches, eine Liga, Pokalspiele oder Training für ein bis zwei Futuristen geboten, man kann seine Mannschaft aufpäppeln und auf dem Feld nicht nur Tore schießen, sondern auch Boni erspielen und auf andere Art und Weise Punkte machen. Die Spielzeit einer Begegnung beträgt stets 180 Sekunden, was übrigens voll ausreicht, um so schwere Verletzungen einzustecken bzw. auszuteilen, daß einzelne Cracks von Sanitätsrobotern vom Platz geschleppt werden müssen. Auch die Replays werden immer noch automatisch angezeigt, können aber nicht mehr gespeichert werden, zudem darf man den Spielstand nur insofern sichern, als bei Erreichen der ersten Liga ein Paßwort vergeben wird.

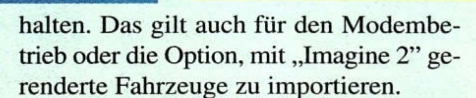
Traurig genug also, daß man sich hier kaum über Verbesserungen freuen darf, sondern vielmehr über jedes Feature froh sein muß, das sich gegenüber dem Original nicht verschlechtert hat. Jedoch läuft Speedball 2 auch auf 1200ern mit CD-ROM tadellos, was insofern sehr löblich ist, als die ECS-Version die Zusammenarbeit mit AGA-Rechnern ja stets verweigerte. Und so ist dieser Import-Titel trotz seiner englischen Kurzanleitung und sonstiger Macken halt unter dem Strich doch eine Bereicherung für die Silbermine der Amiga-Familie. (mm)



Wer bremst, verliert!

Super Skidmarks

Geteilter Screen, doppelter Spaß!



Knapp ein halbes Jahr nach dem Startschuß für Disk-Piloten senkt sich für die Iso-Raser der Kiwis von Acid Software nun endlich auch auf CD-Pisten die Flagge.

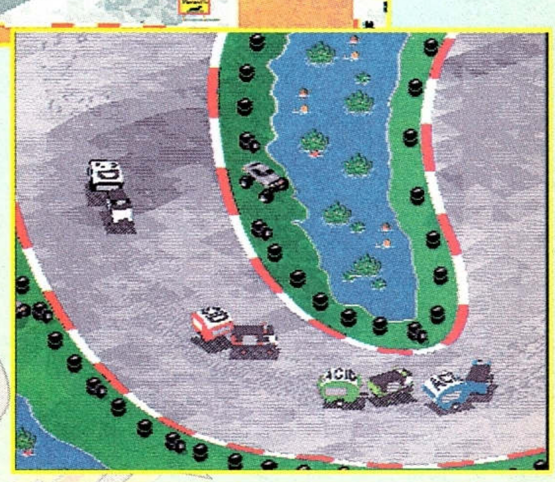
Der augenfälligste Unterschied zur Floppy-Version hat allerdings nichts mit dem Spiel selbst zu tun: Als Dreingabe finden sich auf der Schillerscheibe neben dem horizontalen Ballerklassiker „Defender" noch eine spielbare Demoversion des 3D-Knallers „Guardian" sowie das wirklich tolle Renderintro der beinharten Raserei „Roadkill" – so was sieht man doch gern! Weniger gern sieht es der CD-RÖMer, wenn abgesehen von derlei Eigenwerbung nahezu alles beim alten bleibt. So werden die zwei Dutzend Strecken und der um einen Kastenwagen auf neun Untersätze aufgestockte Fuhrpark nun zwar derart schnell ins RAM geschaufelt, daß es sich kaum noch lohnt, zwischendurch die angebotene Runde „Pong" zu spielen, aber sonst? Sonst reiht man sich am CD³² wahlweise solo oder mit einem Copiloten in das bis zu acht Fahrer starke Teilnehmerfeld ein, in dem jedoch maximal zwei unterschiedliche Vehikel auftauchen. Zwei weitere Spieler, die über Tastatur bzw. Multi-Joystickadapter gesteuert werden, sowie speicherfressende acht verschiedene Flitzer bleiben hier leider (erneut) den „AGA-Freundinnen" mit Scheibenschleuder und RAM-Erweiterung vorbehalten. Das gilt auch für den Modembetrieb oder die Option, mit „Imagine 2" gerenderte Fahrzeuge zu importieren.

Im übrigen wartet aber auch auf Konsoleros das volle Programm: Die Kurse dürfen unter sieben Schwierigkeitsgraden im oder gegen den Uhrzeigersinn befahren werden, wobei die Rundenzahl in sechs Stufen von zwei bis 20 zu bestimmen ist. Einzelläufe sind relativ simpel zu bewältigen, während sich nur erfahrene Asphaltfresser an die acht Meisterschaften wagen sollten, wo in allen sechs Rennen die Pole Position eingefahren werden muß. Und wem Rinder auf Rädern dabei nicht skurril genug sind, der hängt sich eben mal einen Wohnwagen ans Heck. Aufgrund der verdoppelten Spritezahl kacheln dann aber nur bis zu vier Campingfreunde gen Süden.

Für die Darstellung der abwechslungsreichen Iso-Strecken hat man die Wahl zwischen LoRes- und HiRes-Modus, sprich großen Autos oder guter Übersicht. Zwecks Rudel-Raserei mit einem oder mehreren Kumpels darf man den Screen auch splitten, wobei die dreifache Teilung am CD³² natürlich nicht gebraucht wird. Teilt man sich hingegen brüderlich einen Bildschirm, schließen Nachzügler gegen Punktabzug automatisch zum Hauptfeld auf. An der genialen Steuerung sollten derlei „Rückfälle" aber nie liegen, schon eher am eigenen Unvermögen.

Schade also, daß kaum CD-spezifische Neuerungen zu verzeichnen sind; selbst die fetzige Metal-Musik kommt nicht direkt von der Silberscheibe. Schön hingegen ist das nunmehr viel bequemere Handling, wodurch Super Skidmarks den Hit mit einem Zusatzpünktchen aufpolieren konnte. (st)

Almabtrieb in HiRes: die rasenden Rinder



Per Wohnmobil in Richtung Ziel

SUPER SKIDMARKS (ACID SOFTWARE)

ISO-RASEREI

86% „UNEINHOLBAR"



HIT

GRAFIK	64%
ANIMATION	72%
MUSIK	82%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	87%
VARIABEL: 7 STUFEN	
PREIS	DM 69,–

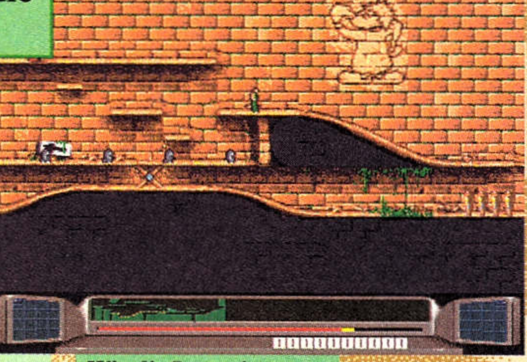
CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/STICK
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



Vor gut einem Jahr rettete Ben E. Factor seine entführten Stammesbrüder aus dem Floppy-Schacht, jetzt geht's in die Silbermine: Psygnosis hat die Plattform-Tüftelei für das CD³² umgesetzt.

An der Ausgangslage hat sich somit schon mal nichts geändert, erneut sind die von den Minniatanern auf ihre sechs Heimatmonde verschleppten Bewohner des Planeten Lullyat zu befreien. So wollten die gemeinen Diebe der örtlichen Regenbogenmaschine nämlich ihre Verfolger loswerden, weshalb sich der Spieler mal wieder in den 60 Levels dieses putzigen „Lemmings"-Ablegers als Wohltäter (Ben E. Factor = Benefactor) versuchen darf.
Bei der gesamten Befreiungsaktion ist auf die Farbe der Schützlinge zu achten, denn während „bunte Hunde" intelligent genug sind, ihren Retter von sich aus zu unterstützen (etwa durch die selbständige Betätigung von Aufzügen und Seilwinden oder das Umlegen von Hebeln), sind ihre grauen Artgenossen so gräulich blöd, daß sie ohne Führung schnurstracks in alle Gefahren der Plattformlandschaften hineinlaufen. Die Einfärbung mittels einer aufladbaren Maschine vermag das Problem zwar auch zu lösen, doch kann es passieren, daß derart behandelte Sprites wieder rückfällig werden und durch ihr selbstmörderisches Verhalten das verfrühte „Game Over" auslösen. Der Weg zum jeweiligen Levelausgang ist zudem mit Sammel-Items aller Art (z.B. Zahnräder zum Reparieren defekter Apparaturen, Zellenschlüssel oder frische Energie für Bens einziges Bildschirmleben) sowie diversen Gegnern gespickt – das Angebot reicht von hungrigen Spinnen über widerliche Schleimmonster bis hin zu Gevatter Tod persönlich, der natürlich seine Sense nicht vergessen hat. Um den Kontakt mit derlei Gestalten zu vermeiden, kann Ben nicht nur laufen und springen, sondern sich auch über den Boden rollen oder kriechen; so richtig wehren kann sich unser umtriebiger Alien-Dirigent mangels Waffen allerdings nicht.
So weit, so gut, aber wo bleiben die Neuheiten der CD-Fassung? Nun, es gibt keine: Die arg kleinen, aber niedlich animierten Kerlchen tapsen durch exakt dieselben Abschnitte wie anno Disk, auch der nicht sonderlich spektakuläre, aber doch solide und abwechslungsreiche Sound aus Musik und Effekten wurde 1:1 beibehalten. Wenig Grund für Begeisterung also, doch auch Haareraufen wäre nicht angebracht – hübsch detailliert gezeichnete Landschaften scrollen sauber in horizontaler Richtung am Betrachter vorbei, und die pixelgenaue Ein-Button-Steuerung klappt mit dem Pad ebenso exakt wie mit dem Stick. Weil das (nur im Import) erhältliche Game zudem auch auf Amigas mit CD-Laufwerk seinen Dienst verrichtet, kann man den Programmierern die fehlenden Verbesserungen nur schwer ankreiden, insbesondere da das motivierende Gameplay von Benefactor zumindest am CD³² ziemlich konkurrenzlos dasteht. (mash)

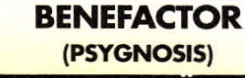

Wie die Lemminge…


Holt den Mann vom Mond!


Der Schreckens-Schädel

Der Sensenmann tritt in Aktion

BENEFACTOR
(PSYGNOSIS)
PLATTFORM-TÜFTELEI


74% „KNOBELIG"



GRAFIK	62%
ANIMATION	70%
MUSIK	65%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	77%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN

MEHR ALS NUR EIN NEUES HEFT...



Alle zwei Monate neu am Kiosk!!

FILME FÜR (COMPUTER-) FREAKS

Hollywood hat entdeckt, daß sich aus dem Rechner mehr herausholen läßt als nur ein paar Special Effects – hier stellen wir aktuelle Beispiele für die multimediale Verquickung von Film und Computer vor.

DAS NETZ

Sandra Bullock („Während du schliefst…") rettet in diesem Netzwerk-Thriller die Welt bereits seit dem 28. September: Als Computerexpertin Angela Bennett surft sie an ihrem heimischen Arbeitsplatz mit Begeisterung durch das Internet und kommt dabei mit teilweise recht schrägen Typen in Kontakt. Eines Tages läßt ihr nun jemand ein Progi zukommen, welches den Zugang zu streng geheimen Regierungsrechnern ermöglicht – und plötzlich verschwinden ihre persönlichen Daten aus sämtlichen Computern, ihre Bekannten sterben wie die Fliegen, und die digitale Terrorgruppe der Prätorianer macht ihr das (Über-) Leben schwer.
Insgesamt hat Columbia hier einen soliden Reißer in die Kinos gebracht, der einmal mehr die Welt der Digitalien dämonisiert. Und selbst wenn die sonst im Genre üblichen Ungereimtheiten ausbleiben, wird der Laie doch über die Maßen verängstigt. Während sich der Kenner wundert, warum im ganzen Film eigentlich nur Apple-Rechner auftauchen…



Leinwand-Emanzipation: Frauen sind die wahren Hacker…



Sandra Bullock im Netz der Justiz



…und können selbst am Strand die Finger nicht vom Rechenknecht lassen!

VERNETZT – JOHNNY MNEMONIC



Viel Feind, viel Ehr!



Immer diese Gedächtnislücken!

Ab in den Cyberspace



Hier hat man endlich ein Werk des Cyberpunk-Erfinders William Gibson verfilmt, und zwar eine Kurzgeschichte aus dem Jahre 1980. Der Kultautor hat auch das Drehbuch verfaßt, weshalb sich in dem Streifen auch Elemente seiner anderen Werke wiederfinden. Neben Keanu Reeves („Speed") in der Titelrolle, den Musikern Ice-T und Henry Rollins sowie dem Muskelmann Dolph Lundgren als Straßenprediger (!) stehen übrigens zwei deutsche Schauspieler auf der Besetzungsliste: Barbara Sukowa und Udo Kier.
Die Story handelt im Jahre 2021, zu einer Zeit, da alle Welt den Cyberspace bereist und eine Handvoll Megakonzerne das Sagen hat – ein aus zahllosen Computergames vertrautes Szenario also. Zwischen den Linien der skrupellosen Herrscher und ihren Gegnern, den anarchistischen Hackern der Lo-Tek-Bewegung, findet man Johnny, einen Datenschmuggler, der die Software in seinem Gehirn speichert. Ein letzter Deal soll unseren Gehirnakrobaten nun für alle Zeiten sanieren, doch während sämtliche Gruppen hinter den Bits und Bytes in seinem Kopf her sind, bleiben ihm nur 48 Stunden zum Downloaden – andernfalls explodiert die Rübe!
Der am 12. Oktober von TriStar gestartete Streifen soll nicht die letzte Gibson-Verfilmung sein, denn mit „Neuromancer" und „Virtual Light" hält die Company Optionen auf zwei weitere Werke des SF-Propheten. Und Carolco Pictures will schon bald seine Kurzgeschichte „Burning Chrome" in die Kinos bringen.

VIRTUOSITY

Brett Leonard hat sich unter den Cyberspace-Fans bereits mit dem „Rasenmähermann" einen Namen gemacht, jetzt geht der Regisseur mit einer Mischung aus VR-Thriller und „Terminator 2" noch einen Schritt weiter: Anno 1999 hat die Polizei von Los Angeles einen Trainingssimulator entwickelt, wo die Testkandidaten den virtuellen Kriminellen Sid 6.7 verhaften müssen. Nur leider entkommt der Verbrecher aus seinem digitalen Lebensraum in die wirkliche Welt, weshalb Denzel Washington („Die Akte") als Cybercop Parker Barnes nun alle Hände voll zu tun hat.
Ab Winter (in den USA läuft der Film seit dem 4. August) dürfen wir uns auch hierzulande auf die schicken Computereffekte des Movies freuen, während der Nachfolger des virtuellen Rasenpflegers verdächtig lange auf sich warten läßt – hoffentlich droht ihm nicht das gleiche Schicksal wie Teil 1.5, den SCI ja nur als Spiel für den PC veröffentlichte.



Virtuoser Nachtclub, was?

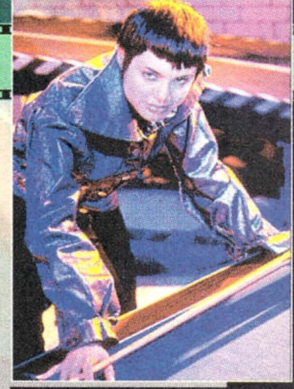
Cybercop vs. VR-Verbrecher

HACKER



Hack, hack, hack…

Zum Schluß noch ein brandaktuelles Filminfo, denn diese Hacker treiben selbst in den USA erst seit wenigen Wochen ihr Unwesen. Hier könnte MGM der erste würdige Nachfolger zum Kultstreifen „Wargames" geglückt sein, denn auf der Leinwand hackt wirklich jeder auf jedem herum – die Idealisten auf den geldgierigen Profis und die Polizei auf beiden Gruppierungen der Datendiebe. Wobei der Arm des Gesetzes ganz wie im richtigen Leben seine liebe Not mit dem Griff ins Insider-Medium hat…



Würden Sie dieser Dame ein Hackebeil anvertrauen?

NOTIZEN AUS DER TRAUMFABRIK

Daß harmlose Zeitschriften (wie die unsere…) wegen indizierter Spiele in Schwierigkeiten kommen können, ist ja nichts Neues mehr – aber wie sieht es eigentlich mit Filmen aus, in denen Ausschnitte solcher Software gezeigt werden? Insbesondere hinsichtlich der Tatsache, daß die FSK demnächst das Geschäft der USK übernehmen will?! In der Verfilmung von Michael Crichtons „Congo" flimmert nämlich tatsächlich „Doom" über einen Monitor, während Sandra Bullock in „Das Netz" gar ungeniert das hierzulande beschlagnahmte Spiel „Wolfenstein 3D" zockt! Künstlerische Freiheit oder verbotene Werbung für verbotene Programme?
Eine ähnliche Fragestellung wirft die Versoftung der Comic-Verfilmung „Judge Dredd" auf, denn es gibt ja bereits ein indiziertes Game gleichen Namens – wobei der alte 8-Bit-Titel heutzutage aber wohl keinen BPS-Beamten mehr hinter der Rheumadecke hervorlocken könnte. Und was werden die Jugendschützer erst machen, wenn im Januar „Mortal Kombat – The Movie" ins Kino kommt?! Dieser Film wurde zwar auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten und ist die aktuelle Nummer eins in Amerika, aber in Deutschland eben „nur" die Umsetzung von beschlagnahmter Software. Und wenn im Joker schon die namentliche Erwähnung dieser Programme im Testindex als verbotene Werbung ausgelegt wird, dann sehen wir da noch allerlei Turbulenzen kommen… (mm)



Judge Dredd: Wird der Richter von der BPS gerichtet?

Kennen Sie Kino?

DIE COLUMBIA COMPETITION

Fast die Hälfte unseres Movie-Specials auf den vorangegangenen Seiten beschäftigte sich mit den Computer-Thrillern „Das Netz" und „Vernetzt – Johnny Mnemonic" von Columbia TriStar – hier schüttet der Verleih nun ein ganzes Netz voller passender Leckerbissen für Cineasten aus!

Ja, auf alle jene Kinogänger, denen Fortuna ins Netz geht, warten so dicke Preispakete, daß wir unsere liebe Mühe mit dem Schnüren haben werden: Da gibt es Doppelfreikarten für das „Das Netz" und „Vernetzt – Johnny Mnemonic" zu gewinnen, die entsprechenden CD-Soundtracks, Filmplakate, bunt bedruckte T-Shirts und Mousepads sowie SF-Bücher von William Gibson, der mit einer Kurzgeschichte die Vorlage zu „Johnny Mnemonic" verfaßt hat. Die Rede ist von seinem Cyberpunk-Bestseller „Neuromancer" sowie den Quasi-Nachfolgern „Biochips" und „Cyberspace", die allesamt im Heyne-Verlag erschienen sind. Jetzt aber zu den Preisen, von denen wir hier reden…



DIE PREISPAKETE

1. PLATZ:

Eine Doppelfreikarte (zwei Personen) für jeden der beiden Filme, je eine Soundtrack-CD, je ein Filmplakat, ein T-Shirt und ein Mousepad zu „Das Netz" sowie drei Bücher von William Gibson!

2. PLATZ:

Eine Doppelfreikarte (zwei Personen) für einen der beiden Filme, beide Soundtrack-CDs sowie je ein Filmplakat.

3. BIS 5. PLATZ:

Eine der beiden Soundtrack-CDs und eines der beiden Filmplakate nach Wahl.

6. BIS 10. PLATZ:

Ein T-Shirt mit dem Motiv von „Das Netz" sowie eines der beiden Filmplakate nach Wahl.

11. BIS 20. PLATZ:

Je ein Gibson-Buch und ein Filmplakat nach Wahl.

21. BIS 50. PLATZ:

Je eines der beiden Filmplakate nach Wahl.

Ihr seht also, daß viel geboten wird – so viel, daß für die Preise nach Wahl Euere Wahl auf dem Teilnahmekärtchen vermerkt sein sollte. Vor allem sollte dort aber die richtige Antwort auf folgende Frage vermerkt sein:

DIE PREISFRAGE

KÜRZLICH BRACHTE COLUMBIA DIE VERFILMUNG EINES ERFOLGREICHEN COMPUTERSPIELS IN DIE KINOS – WIE LAUTET DER TITEL?

Kleiner Tip: Ein Test zur neuesten Amiga-Version der schlagkräftigen Digi-Vorlage findet sich in dieser Ausgabe! Es sei noch schnell angemerkt, daß der gefragte Streifen demnächst auf Video erscheint, der Einsendeschluß für Eure Postkarten der 12. Oktober 1995 ist, die Gewinner unter Ausschluß des Rechtsweges gezogen werden, die Mitarbeiter des Joker Verlages und von Columbia TriStar nicht mitmachen dürfen, wir Euch alles Glück der Welt wünschen und daß Ihr Eure hoffentlich richtige Antwort an die garantiert richtige Adresse schicken müßt – sie lautet:

JOKER VERLAG „COLUMBIA-COMPETITION" BRETONISCHER RING 2 D-85630 GRASBRUNN

SPIELE AB 5,– DM PRO STÜCK!



BLOODWYCH



JACK NICKLAUS'
UNLIMITED GOLF & COURSE DESIGN



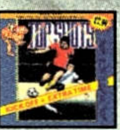
CHAMBERS OF SHAOLIN



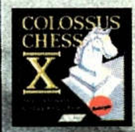
MERCENARY



CHUCK ROCK 2
SON OF CHUCK



TOP SHOTS:
KICK OFF + EXTRA TIME



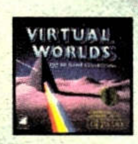
COLOSSUS CHESS X



TV SPORTS FOOTBALL



HUNTER



VIRTUAL WORLDS



X-OUT

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!*

EINZELKAUF: JEWEILS	15,– DM
DREI SPIELE NACH WAHL:	30,– DM
FÜNF SPIELE NACH WAHL:	40,– DM
ALLE ELF SPIELE:	55,– DM

EXTRA – SPARPAKETE

3 SPIELE UNSERER WAHL:	20,– DM
5 SPIELE UNSERER WAHL:	30,– DM

BESTELLCOUPON

○ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 10,– DM für Porto! (+ 15,– DM Ausland)

○ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ BLOODWYCH
- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ CHUCK ROCK
- ☐ COLOSSUS CHESS X
- ☐ HUNTER
- ☐ JACK NICKLAUS' UNLIMITED GOLF & COURSE DESIGN
- ☐ TOP SHOTS: KICK OFF + EXTRA TIME
- ☐ MERCENARY I
- ☐ TV SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS
- ☐ X-OUT

Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

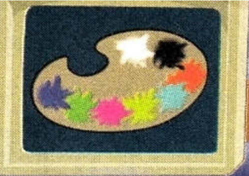
Bestelladresse
Hardware-Software
und noch mehr
MANFRED BERGLER
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax:089/16 62 31

AJ

☐ EXTRA – SPARPAKET FÜR 20,– DM
☐ EXTRA – SPARPAKET FÜR 30,– DM

*= Bei Paketbestellungen werden für vergriffene Titel Ersatzspiele geliefert

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/16 62 31 faxen.





Zur Digi-„Attacke" bläst Jan Novitski aus Oberhausen: Bewaffnet mit einem Amiga 500 und „DPaint IV", gehen die Krieger auf Jagd; da möchten wir nicht in der Haut des bedauernswerten Monsters stecken.

Wer braucht Euro Disney, wenn es den „Jokerpark" gibt? Der Rummel liegt auch näher als Paris, nämlich in Schwanewede, wo ihn Jörg und Jens Gerbershagen mit „DPaint IV" aus dem Boden bzw. ihrem A600 mit 2 MB RAM gestampft haben. Und der Eintritt ist übrigens frei…



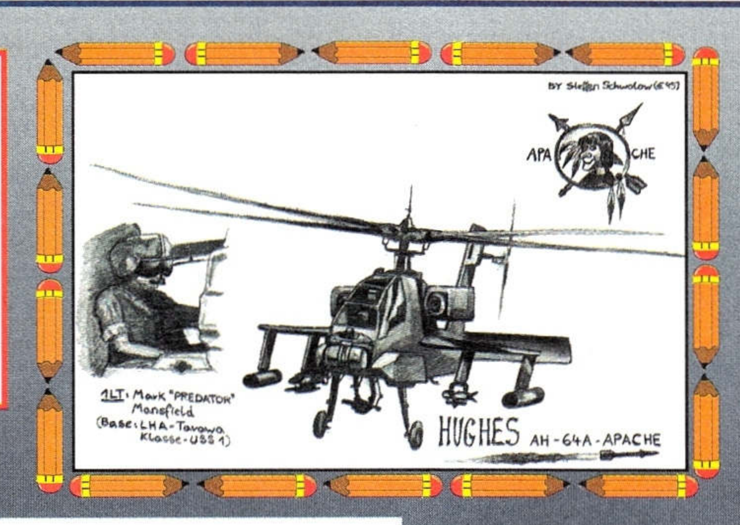
Ford, die tun was? Ja, was denn eigentlich?! Den schicksten „Sierra Cosworth" findet man nämlich in Gelbensande, wo er in der Amiga-Garage von Steven Brandt parkt – der ihn eigenmausig mit „DPaint IV" konstruiert hat!





Welch wunderschöne Landschaften man mit dem „Scenery Animator 4.0", „DPaint 4.6" und einem Amiga 4000/30 auf den Screen zaubern kann, zeigt uns Patrick Eser aus Kleinostheim. Hey, bist Du noch frei, kann man Dich vielleicht als Landschaftsarchitekt engagieren?

Steffen Schwolow aus Rostock hat beim Zocken von „Gunship 2000" einen Musenschmatz abbekommen. Das Ergebnis ist diese schmucke Bleistiftzeichnung des „Apache"-Hubis – samt Innenansicht und Individual-Logo.





„Ich bau mir ein Schloß, so wie im Märchen...", dachte wohl Henrik „Heintje" Hinrichs und stellte sich in Salzgitter dieses Prachtstück auf den Screen. Erbaut wurde es mit „Maxon Cinema 4D" – hätten wir bei unserer Verlagsfestung auch verwenden sollen...



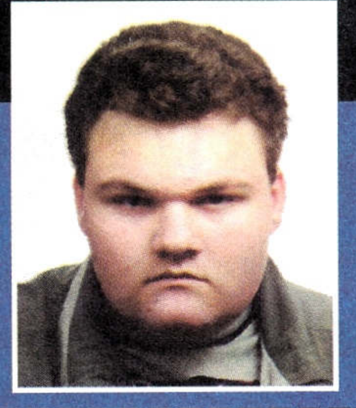
Das goldige Orakel stammt von Andreas Kühne aus Föritz; es entstand auf einem Amiga 1200 mit „DPaint IV AGA". Rebellen, die wir nun mal sind, drucken wir die barbusigen Mädels hier ganz ohne schwarze Balken ab!

Während längst in der Versenkung geglaubte Unarten wie Zensur, Beschlagnahmungen und Puritanismus eine neue Blütezeit erleben, wehrt sich eine kleine Rubrik gegen ignorante Unterdrücker – und proklamiert die Freiheit der Kunst!

AUF DIE BARRIKADEN!

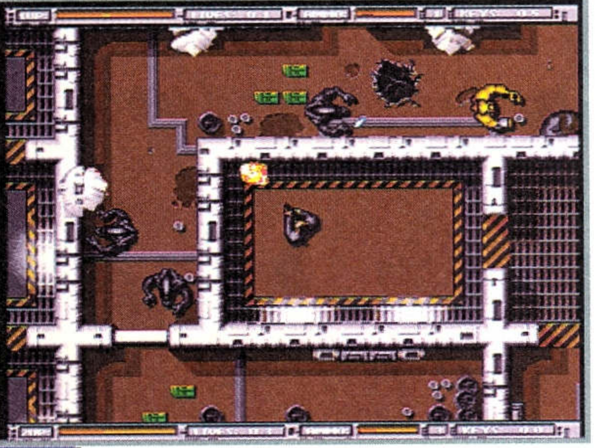
Die Waffen des Künstlers sind Stift, Pinsel oder Maus, und Tabus sind ihm fremd – wir lassen uns von keinem Staatsanwalt davon abhalten, hier auch weiterhin die erotischen Phantasien und grausigen Alpträume begabter Leser abzudrucken! Dazu müßt Ihr sie freilich erst mal zu (nicht liniertem) Papier bzw. auf die Diskette bringen und uns schriftlich bestätigen, daß Eure Werke GARANTIERT SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT sind. Nicht daß die übereifrigen Staatsdiener uns dann plötzlich noch wegen Hehlerei mit geistigem Eigentum anklagen! Okay, halbwegs jugendfrei sollte Euer Kunststück schon auch sein, um hier der Welt präsentiert zu werden; außerdem interessieren wir uns brennend für das verwendete Handwerkszeug. Fehlt nur noch ein frankierter Rückumschlag zwecks Rücksendung, und ab geht die Post an den

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



ALIEN BREED: TOWER ASSAULT

Der 16jährige Dennis Cellarius aus Waltershausen findet nicht nur den Amiga Joker goil, sondern auch das packende Aliengemetzel von Team 17 – hier sein Bericht aus dem 500er-Turm.



Nach den recht ordentlichen Vorgängern erwartete ich mit Spannung diese Fortsetzung der Alien-Saga von Team 17 und freute mich auf ein Actionspiel der Sonderklasse – ich wurde nicht enttäuscht…

Das sechsseitige „Handbuch" in deutscher Sprache ist fix gelesen und läßt trotz seiner Kürze keine Fragen offen. Am Hauptscreen fällt dann die Entscheidung für Einzelkämpfer- bzw. Teammodus, außerdem lassen sich hier erspielte Missionscodes eingeben. Ein Infotext vor jedem Level gibt dem Spieler einen kurzen Situationsbericht und den Auftrag bekannt, kurz darauf greift man ins Geschehen ein:

Die eindrucksvolle Fullscreen-Grafik weiß selbst am A500 zu begeistern, auch wetzen die Sprites angenehm flott durch die Gegend. Die Ausrüstung des Spielers beschränkt sich anfangs zwar auf eine recht schwache MP, läßt sich aber aufstocken, indem man Sammel-Credits an den vereinzelt herumstehenden Terminals investiert. Dort bekommt der Alienröster gegen Bares von der einfachen Munition bis zum Flammenwerfer alles, was das Herz begehrt, kann aber auch die aktuelle Spielerstatistik abfragen oder sich über die gespeicherten Berichte vom Sicherheitsdienst informieren. Futter für die Spritzen findet man neben Medipacks und Karten häufig auch auf dem Weg durch die grafisch hochwertig und abwechslungsreich gestalteten Spielabschnitte. Geht es da zu Beginn durch ein gefährliches Wüstengebiet, werden die Monster später im ehemaligen Zivilsektor aufgemischt, oder man findet sich im Halbdunkel einer Lagerhalle wieder, in der gerade ein Countdown ausgelöst wurde. Für eine Überdosis Motivation sorgt also nicht nur der Anblick der grausam zugerichteten Opfer, und Kanonenfutter von den al-



ten Aliens über neue Sicherheitsroboter bis hin zu Selbstschußanlagen gibt es ja in Hülle und Fülle.

Damit ist Tower Assault alles in allem ein kleines Meisterwerk seines Genres und nur zu empfehlen: Die Jungs von Team 17 haben wirklich ein klasse Produkt herausgebracht, das nicht nur Fans der üblichen Ballerspiele anspricht, denn diese Kombination aus Action, Spannung und Strategie vermochte sogar einen eingefleischten Fan von Manager- und Handelssimulationen wie mich restlos zu überzeugen. Und für rund 40 Märker ist dieser Leckerbissen fast geschenkt!

(Dennis Cellarius)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Zukünftige Pulitzerpreisträger und andere Hobby-Schriftsteller schicken ihren Test eines maximal ein Jahr alten Amigaspiels bitte an nachfolgende Adresse. Der Text sollte etwa eine Schreibmaschinenseite lang sein und inklusive Bewertung, Altersangabe und Paßfoto des Autors bei uns ankommen, dann seid Ihr auf dem richtigen Weg – es sei denn, es wäre der wie immer gesperrte Rechtsweg…

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT
(TEAM 17)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
81%		74%
85%	GRAFIK	72%
80%	ANIMATION	70%
72%	MUSIK	68%
83%	SOUND-FX	72%
81%	HANDHABUNG	78%
83%	DAUERSPASS	77%



DER Reeder

Wenn Martin Wölk eine neue Wirtschaftssimulation für Seefahrer zu Wasser läßt, dann beißen nicht nur die Fische an – schließlich durchpflügen mit „Der Patrizier“ und „Christoph Kolumbus“ bereits zwei maritime Berühmtheiten aus seiner Programmierwerft das Amiga-Meer!

Ein Schiff wird kommen... (AGA)

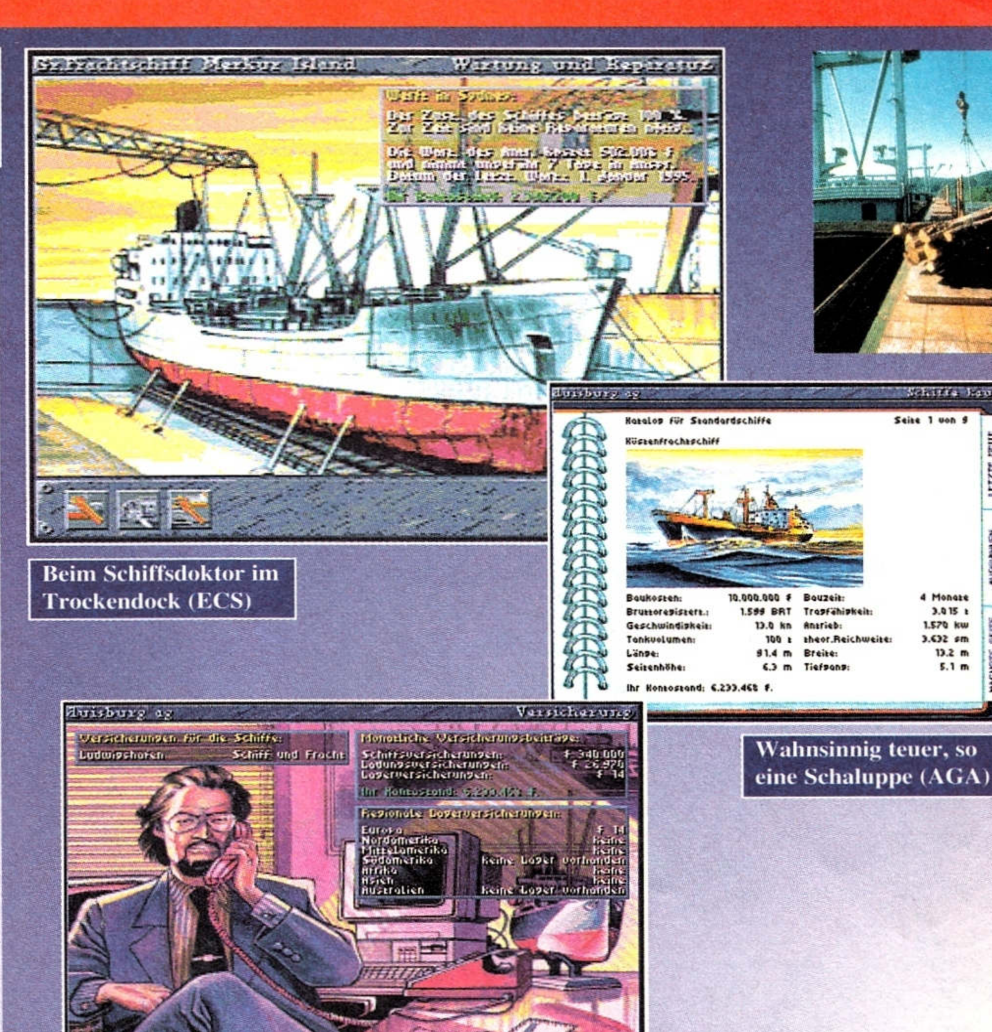
Hier wird weltweit operiert (ECS)

Wellen, Wind & Wasserwirtschaft

Unter der Flagge von Software 2000 hat Martin nun aber keinen weiteren Ausflug in die Historie der Schiffahrt unternommen, sondern eine hochmoderne Handelsflotte ausgerüstet: Bis zu vier Reeder aus Fleisch und Blut (auf Wunsch geht auch gern die „Freundin" an Bord) dürfen hier in einer Mischung aus Echtzeit und Rundenform 32 verschiedene Waren um die Welt schippern – und damit satte Gewinne einfahren.

Über ausgefeilte Menüs kann der Wirtschaftskrieg zuvor für jeden (menschlichen oder elektronischen) Teilnehmer perfekt maßgeschneidert werden. So läßt sich nicht nur die Höhe der Gewinne und Kosten festlegen, auch die Spieldauer darf man frei bestimmen, genau wie den Schwierigkeitsgrad für jeden einzelnen Skipper. Sieger ist am Ende, wer den höchsten Jahresumsatz erwirtschaftet hat, über die meiste Knete verfügt oder das tollste Firmenimage besitzt; ganz nach Belieben. Beliebig anwählbar ist auch der Heimathafen (es stehen vier Ankerplätze von Hamburg bis Sydney bereit), der dann gleichzeitig als mausgesteuertes Hauptmenü fungiert. Hier wird noch rundenweise agiert, während die Handelsregatta auf hoher See grundsätzlich in Echtzeit abläuft – bis sie per Funktelefon unterbrochen wird, um z.B. aktuelle Routenänderungen durchzugeben…

Doch vorläufig sitzen wir ja noch auf dem Trockenen, zusammen mit ein paar Milliönchen Grundkapital und den ein oder zwei Kähnen, die im Hafenbecken bereits auf ihren Einsatz warten. Ein Klick auf das entsprechende Icon transportiert uns zum hiesigen Warenmarkt, wo wir auch gleich nach lukrativen Termin- und Frachtaufträgen Ausschau halten. Ist nichts dergleichen in Sicht, können wir entweder ein paar Tage abwarten oder uns kurzentschlossen mit einer der angebotenen Waren von A wie Autos bis Z wie Zucker eindecken. Die Preise reagieren dabei heftig auf Angebot und Nachfrage, aber wofür gibt's auch einen einblendbaren Taschenrechner? Vor dem endgültigen Kauf sollte man jedoch ein paar Gedanken an die Ladekapazität seiner Schaluppen verschwenden, außerdem eignet sich nicht jede Fracht für jeden der neun möglichen Schiffstypen (Passagierdampfer, Tanker, Kühlschiff etc.). Wer im Konsumrausch dann doch zuviel Getreide oder Öl geordert hat, kann den Krempel einstweilen aber auch zwischenlagern; vorausgesetzt, er hat sich rechtzeitig um die passenden Räumlichkeiten gekümmert.



Beim Schiffsdoktor im Trockendock (ECS)

Wahnsinnig teuer, so eine Schaluppe (AGA)

Grüß Gott, Herr Kaiser! (AGA)

In den Häfen darf man natürlich auch seine Flotte vergrößern bzw. verkleinern, sofern dabei die Obergrenze von 25 Seelenverkäufern nicht überschritten wird. Dazu besucht man entweder den örtlichen Schiffsmakler oder entwirft in der Werft selbständig einen Kahn nach den Vorgaben Typ, Geschwindigkeit, Tragfähigkeit und Passagierkapazität. Aber was das wieder kostet! Da hilft nur der Gang zur Hausbank, es sei denn, man selbst oder der angeheuerte Anlageberater hat ein Händchen für Börsengeschäfte. Wer hier den Trend der 22 gehandelten Aktien richtig vorhergesehen hat, kann die überschüssige Penunze dann seinerseits der Bank zu entsprechenden Zinsen anbieten. Last not least ist eine Versicherung gegen die Eventualitäten des Lebens gerade in dieser bewegten Branche nie verkehrt – besonders, weil ein katastrophenverliebter Zufallsgenerator als blinder Passagier mitfährt. Doch egal, ob Schiff, Warenvorrat oder Lagerraum bzw. Feuersbrünste, Streiks und Stürme, für alles gibt es die geeignete Police.

Damit wir nun endlich zu(m) Potte kommen, sind auf einer bildschirmfüllenden Weltkarte alle 100 über den gesamten Globus verstreuten Häfen der Reeder-Welt verzeichnet. Klickt man einen davon an, erscheint ein kleines Icon-Menü, das genaue Auskunft über die lokalen Hauptein- und -ausfuhrgüter gibt. Ein weiterer Mausklick auf den ausgesuchten Zielort schickt die einzelnen Frachter mit frei wählbarer Geschwindigkeit auf die große Echtzeit-Fahrt. Wie eingangs erwähnt, läßt sich diese aber jederzeit unterbrechen, damit man mit den Hilfsmitteln moderner Telekommunikation den Aktienmarkt, die Bank, das Versicherungsbüro, die Werft oder den Schiffsmakler kontaktieren kann.

Trifft eins unserer Bötchen irgendwo in einem Hafen ein, wird (wie immer zu variablen Preisen) frischer Sprit für die Maschine gebunkert und nach Möglichkeit auch ein Wartungsdock aufgesucht. Merke: Je schneller und schwerer beladen so ein Kahn unterwegs war, desto kostenintensiver sind die zu erwartenden

Schäden an Rumpf und Antrieb. Solche Reparaturen setzen das jeweilige Transportmittel natürlich einige Tage lang außer Gefecht; in dieser Zeit kann man sich z.B. wieder mal verstärkt um einen der begehrten, weil sehr lukrativen Terminaufträge bemühen. Eine echte Chance haben dabei jedoch nur Firmen mit gutem Image, das man sich wiederum vor allem durch pünktliche Lieferung und prestigeträchtige Objekte erwirbt – wer etwa die chronisch defizitäre, aber eben hochberühmte „Queen Elizabeth" sein eigen nennt, poliert den Ruf seines Unternehmens damit gewaltig auf.

Was nun die technischen Äußerlichkeiten angeht, herrscht beim Reeder eher hanseatisch kühle Bescheidenheit vor: Optisch wird bis auf ein rundes Dutzend (zugegebenermaßen recht hübsche) Menübildchen und viele adrette Bild-Icons wenig geboten. Zu Animationen schwingt sich nur die Weltkarte auf, wo ein paar umherirrende Pixel die fahrenden Schiffe symbolisieren. Akustisch geht's schon wilder zu, denn hier verleihen zahlreiche Musikstücke und Sound-FX den einzelnen Häfen das passende Lokalkolorit. Aber auch das macht den Reeder noch nicht zu einer der besten Wirtschaftssimulationen, die man derzeit für Geld kaufen kann; dafür ist vornehmlich die perfekte Mischung aus Realitätsnähe, Komplexität und Spielkomfort verantwortlich: Die übersichtlichen Menüs lassen sich tadellos bedienen, die individuellen Einstellmöglichkeiten erlauben das harmonische Zusammenspiel von Seebären verschiedener Erfahrungsstufen, und dazu gibt es noch ein informatives, bunt bebildertes Handbuch. All das gilt gleichermaßen für die AGA- und die ECS-Version. Normalamiganer müssen lediglich etwas bläßlichere Grafiken in Kauf nehmen; außerdem sollten sie unbedingt über eine Festplatte (und 1,5 MB RAM) verfügen, sonst geht der Spielspaß in einer wahren Springflut aus Diskwechseln unter. Und gerade bei diesem frisch aus PC-Gewässern verschifften Meilenstein wäre das ein echter Jammer! (md)

An der Börse wird spekuliert (AGA)

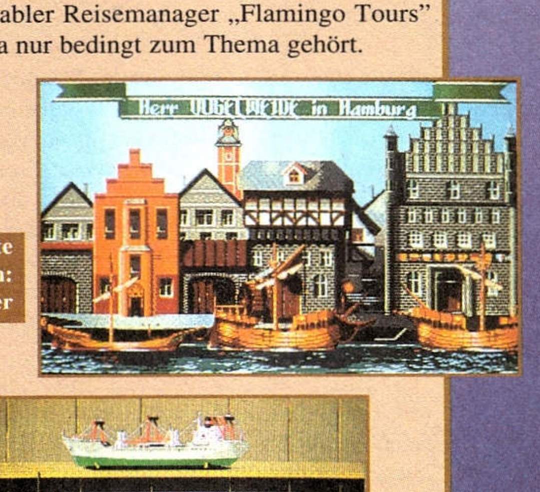
HANDEL IM WANDEL

Die Kombination aus Globetrotter-Atmosphäre und kaufmännischem Kalkül hat die Programmierer schon früh fasziniert: Bereits 1987, also in der Steinzeit des Computer-Entertainments, ließ Ralf Glaus noch bei Ariola Soft veröffentlichter Klassiker „Hanse" die Begeisterungswellen hochschlagen. In dessen Kielwasser schwamm das recht ähnliche „Die Fugger" von Electric Ballhaus. Schon ziemlich modernes Flottenmanagement präsentierte dann (Glaus Zweitwerk „Yuppies Revenge" lassen wir hier mal außen vor) das deutsche „Ports of Call" von Aegis, das 1988 in den Amiga-Hafen einlief und sogar einige Action-Elemente enthielt.

1991 herrschte dagegen Flaute: Mit dem üblen Impressions-Machwerk „Merchant Colony" und dem Megaflop „Cash" von Max Design erschreckten bloß zwei morsche Seelenverkäufer die Fans. Anno 1992 lief das Genre dafür zu Höchstform auf, denn mit „1869" und „Der Patrizier" verließen zwei praktisch ebenbürtige Edel-Seesims die Softwarewerften von Max Design bzw. Ascon. Im darauffolgenden Jahr gingen „Delivery Agent" von Oase und „Subtrade" aus dem Hause Boeder auf große Fahrt – den beiden fehlte es zumindest nicht an Originalität. 1994 erlebte wieder zwei Highlights: „Christoph Kolumbus" von Software 2000 und Ascons runderneuerten Hanseaten-Oldie „Hanse – Die Expedition". Daneben fielen die lauwarme „Big Sea" von Starbyte und das oft verschobene und ziemlich verschrobene „St. Thomas" von Softgold eigentlich kaum auf.

Heuer gab es bisher mit „High Seas Trader" von Impressions wenigstens einen halbwegs fähigen Seekadetten auf dem Amiga-Dampfer, während Kaikos passabler Reisemanager „Flamingo Tours" ja nur bedingt zum Thema gehört.

Der neu aufgelegte Klassiker: Hanse – Die Expedition



Die vielleicht beste Seehandelssim: Der Patrizier

Seehandel vom Feinsten: 1869

Michael hat zumindest der Titel gefallen: Cash

DER REEDER (SOFTWARE 2000)		
SEEHANDELSSIMULATION		
ECS		AGA
85%		86%
„HOCHSEETÜCHTIG"		
69%	GRAFIK	72%
11%	ANIMATION	11%
82%	MUSIK	82%
77%	SOUND-FX	77%
83%	HANDHABUNG	83%
86%	DAUERSPASS	87%
VARIABEL		
PREIS		DM 89,–

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 / 7	JA
HD-INSTALLATION	AB 1,5 MB RAM	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

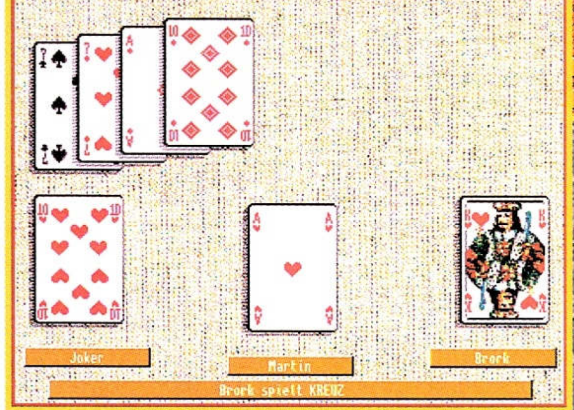
GRAND OUVERT 2

Herz ist Trumpf!

Gut fünf Jahre ist es her, da veröffentlichte der Media Verlag ein Skat-Programm namens „Grand Overt" – jetzt hat man den Schreibfehler im Titel sowie Benutzerführung und Optionen im Spiel verbessert.

Skatklopfen auf Wurzelholz…





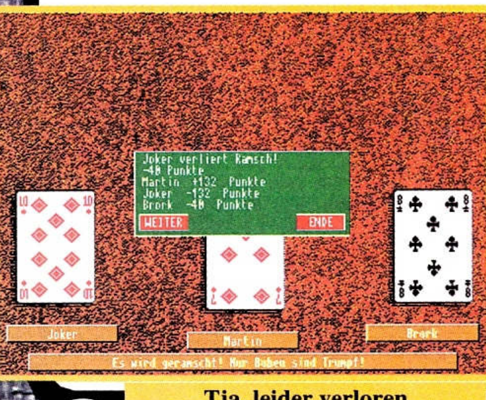
…oder auf heller Tischdecke

Als Skatbrüder sind zwar nach wie vor nur Einzelkinder zugelassen, doch werden dem Solo-Zocker nun drei verschiedene Spieltische sowie zwei Kartensätze (deutsch/französisch) offeriert. Ebenfalls neu im Angebot sind drei Schwierigkeitsgrade, damit auch der erfahrene Kartenklopfer angemessene Mitspieler findet. Jetzt noch schnell einstellen, ob Kontra/Re gespielt und auch mal geramscht werden darf (leider sind weder ein Durchmarsch noch eine Jungfrau oder Bock-Runden möglich), schon verteilt die CPU die Blätter.

Je nach Geber reizen die beiden Digi-Kontrahenten oder der Spieler, und wie es sich gehört, wird entweder mitgereizt oder gepaßt. Hat man selbst das Spiel an sich gerissen, ist der Skat auf- und eventuell ein Kartentausch vorzunehmen, dann gibt man per Mausklick sein Spiel bekannt. Null oder Grand können ebenso selbstverständlich angesagt werden wie Hand, Schneider und Schwarz; sogar ein Farbenouvert ist möglich. Sind schließlich alle Stiche gemacht, rechnet der Computer die Augen zusammmen und ermittelt den Gewinner; die Punkte für verlorene und gewonnene Spiele werden auf einem stilechten Block eingetragen, und die nächste Runde beginnt. Falls man indessen die Nase voll hat, werden die Punkte in den virtuellen Gewinn oder Verlust umgerechnet und die Karten weggelegt. So schnell mag das aber nicht passieren, denn zumindest auf der stärksten Stufe stellt Grand Ouvert 2 durchaus ernstzunehmende Gegner zur Verfügung.

Sicher, die verbesserte Grafik ist immer noch keine Augenweide, aber sehr funktionell; alle wichtigen Infos sind sofort ersichtlich. Nur daß beim CPU-Ouvert das Blatt des Kontrahenten erst aufgerufen werden muß, ist weniger schön. Freunde großer Soundorgien haben jedoch schlechte Karten, denn auf Musik und FX wurde komplett verzichtet. Die Steuerung ist wiederum gut gelungen, alle Funktionen sind praktisch selbsterklärend. Doch ein bißchen was haben wir ja immer zu meckern: Warum müssen die Spielernamen im Pulldown-Infomenü der Workbench eingegeben werden, wieso sind die Schwierigkeitsgrade nicht für jeden Computergegner einzeln regelbar? Auch ein Mehrspielermodus und eine komfortable HD-Installation wären nicht schlecht gewesen, denn wer von der Festplatte karteln will, muß zunächst von Hand den Disketteninhalt darauf kopieren und anschließend die Start-up-Sequenz abändern. Zu guter Letzt hätte man auch an eine Speicherfunktion denken können, damit die gesellige Runde nicht wegen jeder (Strom-) Unterbrechung auseinandergehen muß.

Trotzdem, in der Summe macht Grand Ouvert 2 die „Freundin" zu den zwei besten Freunden, die sich ein einsamer Skat-Fan derzeit wünschen kann – und das für weniger Geld, als oft an einem normalen Skatabend versoffen wird! (mash)



Tja, leider verloren

GRAND OUVERT 2
(FUTURE ART/MEDIA VERLAGSGESELLSCHAFT)
DIGI-SKAT

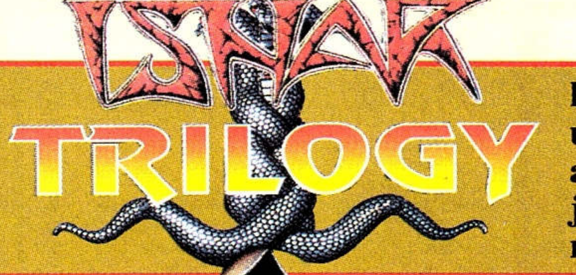




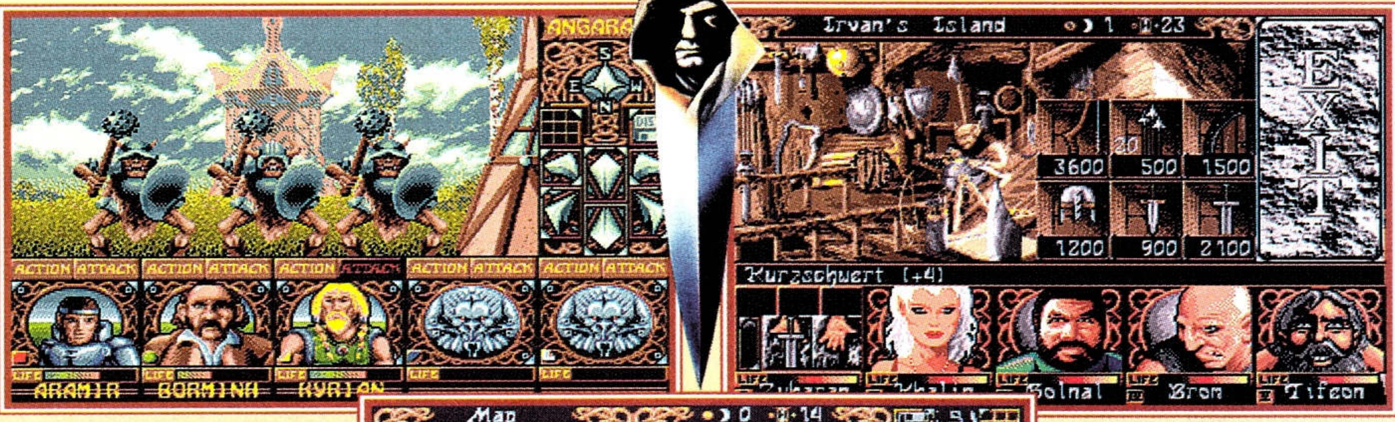
GRAFIK	59%
ANIMATION	27%
MUSIK	0%
SOUND-FX	0%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	72%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 49,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	KOMPLETT	

KLASSIKER



Ganze drei Jahre ist es her, daß Silmarils den ersten Teil dieser Fantasy-Saga veröffentlichte – dürfen Klassiker so jung sein? Warum nicht, zumal man alle drei Rollenspiele jetzt in einer Box für nur 60 Mark erhält!



Ishar 1: Legend of the Fortress

Ishar 2: Messengers of Doom

Ishar 3: The Seven Gates of Infinity

Was in der „Ishar Trilogy" versammelt ist, hat in der Joker-Einzelwertung stets um die 70 Prozent ergattert und kann sich in der Summe durchaus sehen lassen: Die grafisch hübsch präsentierten Abenteuer werden jeweils in einem sehr großen 3D-Fenster abgespult und laufen mit deutschen Screentexten ab.

Jede Folge startet mit einem Einzelhelden, der sich den Rest seiner maximal fünfköpfigen Gang unter den NPCs zusammentrommeln muß – eine schöne Maid auf bzw. in der Party sorgt dabei für regen Zulauf unter der Bevölkerung von Kendoria, während ein schlecht gepflegter Herumtreiber gar Austritte heraufbeschwören kann. Innerhalb der Gruppe existieren zudem Freundschaften wie Feindschaften, weshalb die Entlassung eines Mitglieds mittels der blanken Klinge zu einer internen Fehde führen mag, die in einem opferreichen Schlachtfest mündet. Geht es dagegen gegen den gemeinsamen Feind, ist die Marschreihenfolge einstellbar: Wegen der allenthalben anstehenden Echtzeit-Kämpfe sollten Krieger tunlichst voranmarschieren, während Bogenschützen und Magier quasi als Nachhut für die Rückendeckung zuständig sind.

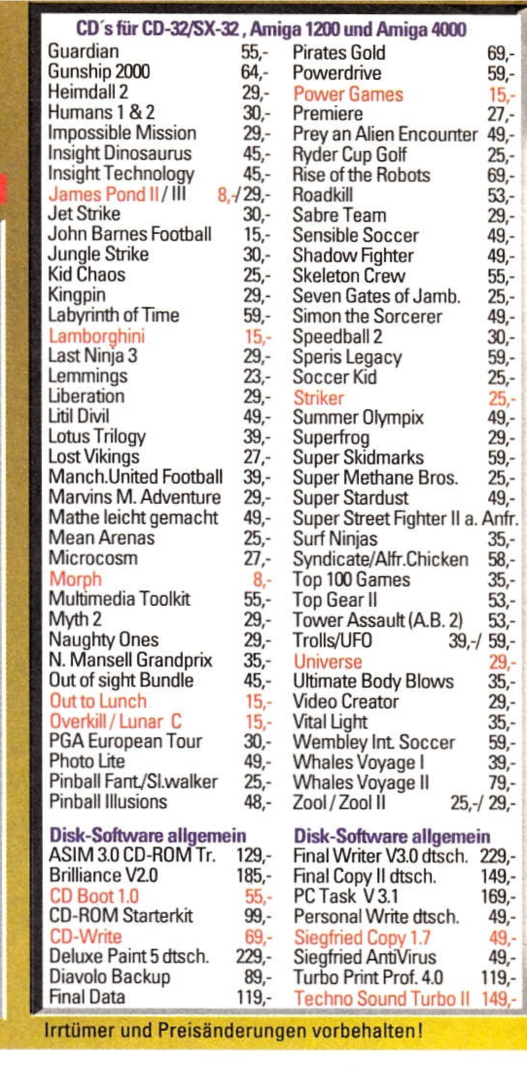
Wohl dem, der seine Truppe bis ans bittere Ende eines mit Fights und Knobeleien gespickten Abenteuers führen konnte, denn die so charakterlich gestärkte Heldenschar darf für alle weiteren Ausflüge übernommen werden, was vor allem im recht schweren Teil drei der Saga von unschätzbarem Vorteil ist. Hier ist (wie auch im direkten Vorgänger) ein gewisser Shandar die Wurzel allen Übels, wogegen man im Serien-Einstieg die Säbel gegen den fiesen Krogh zückt. Neben solchen Waffen kommen aber auch Zaubersprüche und magische Süppchen zum Einsatz, wobei das Köcheln der Tränke freilich den Besitz eines Kessels und der entsprechenden Zutaten voraussetzt.

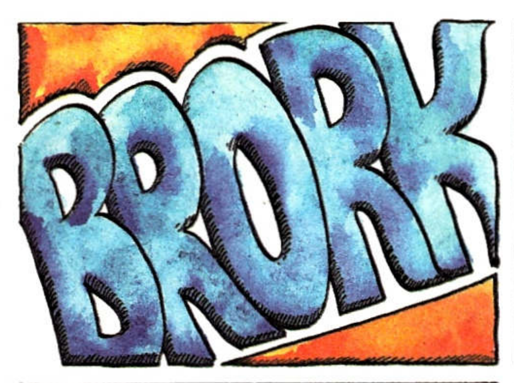
Die ansprechend gestalteten Rollenspiele selbst (vor allem der Sound vermochte sich im Lauf der Zeit stark zu steigern, die Grafik ist durchgehend sehenswert) setzen keinen großen Ausbau der Hardware voraus, denn dem Erstling genügen 512 KB RAM, während die beiden anderen Folgen sich mit den allgemein üblichen 1 MB unter der Haube bescheiden. Allerdings werden auch erst ab dem dritten Teil Zweitfloppys und Festplatten unterstützt; er umfaßt immerhin die Hälfte der insgesamt zehn Disketten in der Box. Rund 20 Märker pro (auch auf AGA-Rechnern lauffähigem) Spiel, das ist jedenfalls ein Angebot, das man kaum ausschlagen kann – zumal die Qualitätsunterschiede hier relativ gering sind, weshalb Ihr bei der Benotung der gesamten Trilogie von stimmigen Durchschnittswerten ausgehen könnt. (ole)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
71%		68%
72%	GRAFIK	69%
60%	ANIMATION	57%
74%	MUSIK	70%
62%	SOUND-FX	60%
70%	HANDHABUNG	66%
70%	DAUERSPASS	68%

FÜR FORTGESCHRITTENE





BRORK



HALLO UND WILLKOMMEN AUF DER IRA'95, DER INTERNATIONALEN REDAKTIONSBOTENAUSSTELLUNG. DIE DIESJÄHRIGE MESSENEUHEIT: DER DIGITALE BOTE! SEHEN SIE HIER DEN PROTOTYP:
NEU



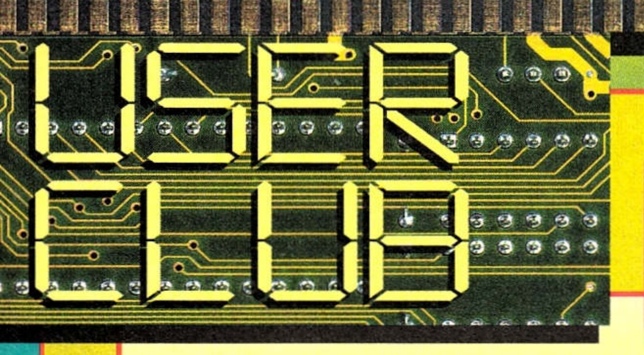
ABER EIN MODERNER BOTE MUSS HEUTZUTAGE MEHR KÖNNEN — HIER FINDEN SIE DIE ELEGANZ UND GRAZIE EINES STEPHEN V. HAKWING GEPAART MIT DEM GENIE EINER SCHLAUDIA KIFFER.... RICHTIG?!
YO!



ALSO, DER TEST: STIMMT ES, DASS DAS BOGENMASS EINES NEUTRONS, BESCHLEUNIGT DURCH DEN INFARKT EINER SUPER-NOVA, POTENZIERT MIT DEM SINUS DER GAMMASTRAHLUNGSFREQUENZ VON GOD 129 GERINGER IST ALS DIE DURCHSCHNITTLICHE UMSATZSTEUERVORABSCHLAGSZAHLUNG (MONATL.) VON DAVID CIEPPERFOLD
NÖ!



NOW! COOL! DAS WAR DIE KORREKTE ANTWORT! HÄTTEN SIE'S GEWUSST? — WAHRLICH EIN GROSSER SCHRITT FÜR DIE MENSCHHEIT, DANK... ÄH... WIE HEISST DU EIGENTLICH?
GRÜBL
KRZ KRZ
YEP

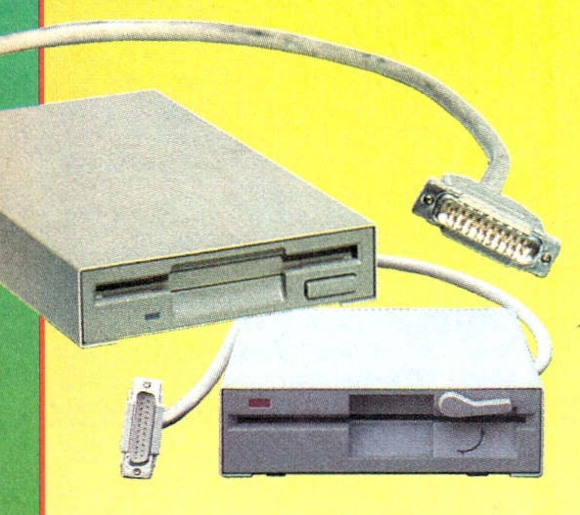


Diesmal wird unser Streifzug durch die Peripherie des meistgekauften Modells der aktuellen Amiga-Linie schon etwas spezieller: Wir begutachten die vielfältigen Helferlein, mit denen Daten in den Rechner geschaufelt bzw. gespeichert werden können.

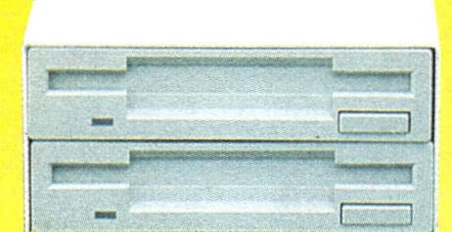
MARKTÜBERSICHT
TUNING AM A1200
–TEIL 2–

FLOPPY-LAUFWERKE

Mit dem *internen* **Double Density Laufwerk**, das nur 3,5"-Disks mit einer Kapazität von 880 KB verdaut, läßt sich kaum noch vernünftig arbeiten. Wer sich nicht zum Diskjockey berufen fühlt, schließt daher am besten gleich zwei weitere *externe*



Laufwerke an, die ungefähr mit einem Hunni pro Stück zu Buche schlagen. Wird per CrossDOS häufiger Datenaustausch zwischen DOSe und „Freundin" betrieben, ist die Anschaffung eines **High Density-Laufwerks** ratsam. DD-Disks mit 720 KB sind am PC nämlich längst ausgestorben, dort findet man mittlerweile nur noch die HD-Variante mit 1,44 MB – unter AmigaDOS formatiert, lassen sich sogar satte 1,76 MB darauf unterbringen. Und das spart Platz in der Diskettenbox, wenn z.B. selbstgestrickte Bilder, Samples etc. archiviert werden sollen. Dieses Mehr an Leistung reißt natürlich auch ein größeres

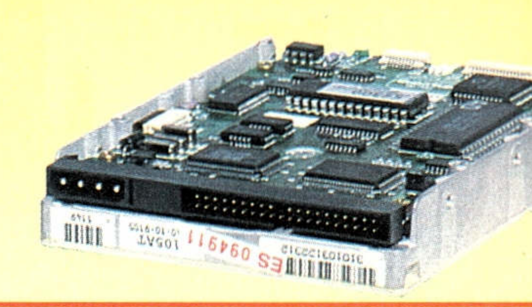


Loch in die Kasse: Für ein externes HD-Laufwerk wandert fast der doppelte Betrag über den Ladentisch; zum Trost arbeitet es dann auch mit DD-Disks problemlos zusammen. Nostalgiker, die immer noch ein **5,25"-Laufwerk** besitzen, können übrigens auch das am A1200 anschließen. Je nach Typ ist allerdings etwas Bastelarbeit erforderlich, damit Diskettenwechsel im Praxisbetrieb korrekt erkannt werden.

FESTPLATTEN

Da der Trend unausweichlich zu immer umfangreicheren Programmen geht (gerade bei Spielen sind zweistellige Diskettenzahlen längst keine Seltenheit mehr), ist selbst mit drei Laufwerken oft kein vernünftiges Arbeiten/Zocken möglich – die Anschaffung einer Festplatte sollte deshalb ganz oben auf der Wunschliste stehen. Im Gegensatz zu Disks besitzen Festplatten normalerweise mehrere magnetisch beschichtete und übereinander angeordnete Scheiben, die zudem fest im Gehäuse angebracht sind und sich viel schneller drehen. Dieser Aufbau erlaubt eine erheblich präzisere Justierung und damit eine gesteigerte Aufzeichnungsdichte, kurz, eine höhere Kapazität. Hat man den Komfort eines flotten Datentransfers ohne Wechselorgien erst mal erlebt, möchte man ihn nicht mehr missen! 120 MB dürften Otto Normal-Zocker dabei völlig genügen…

Praktischerweise besitzt der A1200 bereits eine interne *AT/IDE-Schnittstelle,* und auch die Halterung für handelsübliche **2,5"-Festplatten** befindet sich im Gehäuse. Nimmt man den unkomplizierten Einbau selbst vor, verfällt allerdings die Garantie. Da die Preise stark schwanken, lohnt sich auf jeden Fall ein Vergleich verschiedener Anbieter – eine 120-MB-Platte darf etwa 250,– DM kosten. Aber Vorsicht: Manchmal müssen für das benötigte Flachbandkabel, Schrauben, Installationssoftware und Anleitung rund 40 Märker extra berappt werden. Auf den ersten Blick günstiger fährt man mit den nur halb so teuren **3,5"-Festplatten**, deren Einbau aber selbst für hartgesottene Bastler eine pfriemelige Millimeterarbeit darstellt. Außerdem sind diese Teile echte Stromfresser, weshalb sie ihren Saft direkt vom Stecker des internen Disklaufwerks abzapfen. Verwendet man zusätzlich Zweitläufer, Turbokarte oder andere Peripheriegeräte ohne eigene Stromversorgung, wird somit eventuell sogar die Anschaffung eines stärkeren Netzteils erforderlich.



Wesentlich leistungsfähiger (= schneller) sind Geräte, die über eine *SCSI-Schnittstelle* (**S**mall **C**omputer **S**ystem **I**nterface) ins System eingebunden werden. Via SCSI lassen sich bis zu sieben unterschiedliche Geräte wie Festplatten, CD-ROM-Laufwerke, Scanner, Streamer etc. ansteuern. Entsprechende Controller findet man z.B. zu Aufpreisen von ca. 250,– DM auf manchen Turbokarten. Fürs gleiche Geld bekommt man auch Lösungen zum Anschluß an den *PCMCIA-Port*: Für die 3,5" SCSI-Festplatte selbst sind dann bei einer Kapazität von 540 MByte noch mal rund 350,– DM fällig. Falls man sich über den benötigten Festplattenplatz unschlüssig ist, kommt vielleicht der Kauf einer **Wechselplatte** in Frage. Darunter stellt man sich am besten ein Gehäuse vor, in das die eigentliche Festplatte („Medium" oder „Cartridge" genannt) eingesetzt wird. So um die 800 Märker verschlingt der Einstieg, dafür





können später einfach weitere Medien zugekauft werden, die mit rund 180,– DM pro 200 MB relativ günstig sind. Ein weiterer Pluspunkt der Wechselplatten ist der problemlose Austausch größerer Datenmengen mit anderen Usern – die aber natürlich das gleiche Laufwerk besitzen müssen.

CD-ROM-LAUFWERKE

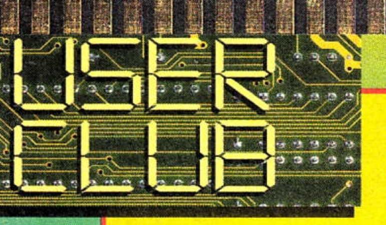
CDs sind heute schlicht DER angesagte Datenträger. Bisher lassen sie sich zwar noch nicht (wieder-) beschreiben, aber das nimmt man angesichts einer Kapazität von über 600 MB pro Scheibe schon mal in Kauf. Grundsätzlich unterscheiden sich die dazugehörigen Laufwerke vor allem durch ihr Tempo. **Singlespeed-Laufwerke** arbeiten mit derselben Geschwindigkeit wie Audio CD-Spieler, was die Übertragung größerer Datenmengen etwas mühsam macht. **Doublespeed-Laufwerke** sind für den täglichen Gebrauch schnell genug; wer dagegen viel mit Photo-CDs arbeitet, ist bei einem **Triple-** oder gar **Quadrospeed-Laufwerk** gut aufgehoben. Das sollte dann auch *multisessionfähig* sein, denn im Gegensatz zu normalen CDs werden Photo-CDs nicht in einem, sondern mehreren Durchgängen (Sessions) beschrieben. Die aktuelle Speerspitze der (Preis-) Entwicklung bilden schließlich die gerade herausgekommenen Hexspeed-RÖMer. Über einen speziellen Adapter für ca. 70,– DM können **CD-ROM-Laufwerke mit AT/IDE-Schnittstelle** am internen Controller des A1200 (neben der Festplatte) angeschlossen werden. Diese Methode ist zwar nicht mehr ganz up to date, dafür wird man hier bei einem Doublespeed-Läufer auch nur knapp über 200,– DM los. Wie bei den Festplatten können via Host-Adapter aber auch die etwas teureren **SCSI-Laufwerke** verwendet werden; schließlich ist seit kurzem ein Controller mit PCMCIA-Schnittstelle erhältlich, an dem sich **ATAPI-kompatible Laufwerke** wohlfühlen – die Abkürzung steht für den Nachfolger des AT-Bus-Standards. Zum Preis von 230 Märkern erhält man dann immer noch kein Laufwerk, aber Gehäuse, Kabel und die nötige Treibersoftware nebst CD³²-Emulator. Und für *alle* CD-RÖMer gilt der Merksatz: Mit Komplettangeboten ist man immer gut beraten, denn wenn sich nachher die speziellen Anschlußkabel, Filesysteme etc. nicht auftreiben lassen, ist die schönste Scheibenschleuder wertlos.

SONSTIGES

Für den PCMCIA-Port werden sogenannte **S-RAM Cards** angeboten. Sie dienen einerseits als ganz normale 16-Bit-Speichererweiterung des Fast-RAMs, können aber dank Batteriepuffer auch als „virtuelles Device" genau wie eine Diskette zum Laden und Speichern von Daten genutzt werden. Durch ihren stolzen Preis von 400,– DM pro Megabyte finden sie jedoch kaum Käufer, weil man fürs gleiche Geld schon 32-Bit-Fast-RAM oder eine Harddisk bekommt. Sogenannte **Streamer** dienen hauptsächlich zum Erstellen von Festplatten-backups. Ein **Bandlaufwerk mit ATAPI-Interface** für Kapazitäten bis 1 Gigabyte kostet knapp einen Tausender, pro Tape ist etwa ein Fuffi fällig. Ein 8 Gigabyte **DAT-Streamer mit SCSI-Schnittstelle** ist da schon ein paar Hunderter teurer. Dafür kosten dann zehn der kleinen DAT-Kassetten mit insgesamt 80 GB (!) Kapazität auch nur 200 Mark.

DEMNÄCHST

Das war viel, aber noch längst nicht alles, denn der A1200 hat auch Soundbastlern und vor allem Video-Nachbearbeitern einiges zu bieten. In der nächsten Folge werden wir uns daher u.a. den Genlocks, Digitizern und Samplern zuwenden. (st)



2 NEUE AMIGA-TOOLS

Den Begriff Tools könnte man frei als Werkzeuge übersetzen. Und mit dem richtigen Werkzeug kann man sich den Alltag am Amiga erleichtern – egal, ob es sich dabei um Hard- oder Software handelt.

DER DATEN-TURBO



Zunächst wollen wir daher ein Digi-Helferlein vorstellen, das schnelleres Handling von Disketten und Festplatten verspricht: **Ami-FileSafe 2.01** verdoppelt hier das Tempo beim Laden/Speichern, wobei die Installation des jüngst kommerzialisierten PD-Programms speziell auf CD-tauglichen Systemen nicht immer ganz unproblematisch ist. Doch die Mühe lohnt, da Directory-Scans und andere DOS-Funktionen gar rund 10mal flotter vonstatten gehen und gleichzeitig der häufige „Disk not validated"-Error getilgt wird. All das klappt aber nur von mit **Ami-FileSafe** formatierten Disks und Festplatten-Partitionen, die bei der preisgünstigeren User-Version des Progis maximal 650 MB RAM groß sein dürfen. Alte Software muß daher neu installiert oder umkopiert werden, was teils von einem Beilag-Utility automatisch erledigt wird – jedoch bei vielen Spielen nicht klappt.

Kurzum, eine nützliche Sache für Anwender, die das Risiko eines Datenverlusts scheuen und ihre Arbeit beschleunigen wollen. Mit im Paket enthalten ist übrigens das praktische PD-Tool „MFS", welches die Verwendung verschieden benannter, logischer Laufwerke wie z.B. „PC0:" (MS-DOS-Disketten) oder „AF0:" (Ami-FileSafe-Format) unter der einheitlichen Kennung „DF0:" erlaubt.

DER BILD-SPEICHER

Von Vector Hardware kommt der preisgünstige Video-Digitizer **Graffito 24** für die Parallel-Schnittstelle eines A500/2000/3000/4000 oder zum Anschluß am leistungsfähigeren PCMCIA-Port des A600/1200. Im Lieferumfang enthalten sind der externe Digitizer, Netzteil und Software inklusive Btx-Decoder, und die Installation macht weniger Probleme als der Betrieb: Die wenig flexible Software tut nicht immer, was sie soll, ist gewöhnungsbedürftig zu bedienen und setzt zumindest OS 2.04 voraus.





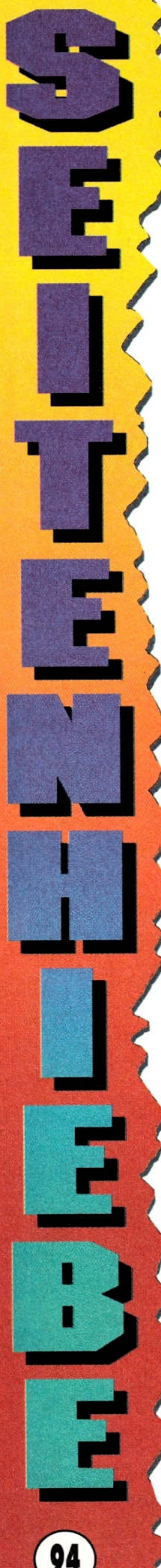
Der **Graffito** verfügt über einen Cinch-Eingang für z.B. Videokameras oder -recorder nach PAL/NTSC/SECAM-Norm und vermag einen laufenden Film im verkleinerten Preview-Fenster darzustellen und daraus Einzelbilder in 24 Bit Farbtiefe oder bei minderer Qualität ganze Bildsequenzen zu digitalisieren. Diese werden dann in puncto Helligkeit/Kontrast/Farbsättigung nachbearbeitet und auf beliebige (AGA-) Grafikmodi zurechtgestutzt, wobei der Rechner je nach CPU-Leistung und RAM-Kapazität schon einige Minuten beschäftigt sein kann. Gespeichert wird schließlich in den Formaten IFF, JPEG, BMP, PCX oder Targa. In der Summe also ein wenig komfortabler, aber doch recht brauchbarer Low Budget-Digitizer für Hobby-Videoten. (rl)

AMI-FILESAFE

Disk- und Festplatten-Filesystem für jeden Amiga-Typ unter OS 2.04. Beschleunigt Datenzugriffe auf speziell formatierten DD- und HD-Disketten sowie Partitionen.
Hersteller: Fourth Level
Preis: 79,– bzw. 149,– DM (Pro-Version)
Bezug: Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78

GRAFFITO 24

Günstiger Video-Digitizer für den Heimbedarf. OS 2.04 ist erforderlich, zumindest 1,5 MB RAM und eine 68020-CPU sind zu empfehlen.
Hersteller: Vector Hardware
Preis: 269,– bzw. 349,– DM (PCMCIA-Version)
Bezug: HK Computer, Tel.: 0221/36 90 62



Wenn ich nach so laaanger Enthaltsamkeit wieder zur Tastatur greife, um mich mit neuen Seitenhieben auf der Heft-Bühne zurückzumelden, dann hat das nicht nur einen guten Grund – sondern gleich drei von der Sorte!

Erstens und bestens haben mich nämlich ein paar Leserbriefschreiber schmerzlich vermißt (so gehört sich das!), zweitens war ich gerade beim Frisör (wie gefällt's Euch?), und drittens wurde endlich eine große Bürde vom Verlag und damit meinem Gatten und mir (sowie unserem Ehefrieden) genommen: Ein übereifriger Staatsanwalt mußte klein beigeben, Vernunft und Einsicht sind per Gerichtsbeschluß ins Grasbrunner Rechtsleben zurückgekehrt!

Was mein Göttergatte Michael von der ganzen Sache hält, hat er ja bereits im Editorial kundgetan; ich dagegen möchte Euch hier verraten, daß es kein Zuckerschlecken ist, wenn die Personalunion aus Ehemann und Herausgeber zu jeder Tages- und Nachtzeit mit einer Bald-ist-eh-alles-aus-Miene herumläuft und sogar noch im Schlaf irgendwelche Paragraphen vor sich hin murmelt! Aber auch andere Menschen und Presseorgane haben eine Meinung zu diesem Thema, und die will ich Euch ebenfalls nicht vorenthalten:

So befaßte sich etwa das populäre Nachrichtenmagazin „Focus" (32/95) unter dem Titel „Eingeschwärzte Busen" direkt mit den Beschlagnahmungen bei uns und einigen anderen Fachverlagen. Der erfreulich neutral gehaltene Bericht beschränkte sich im wesentlichen auf die Wiedergabe der Ereignisse, brachte dazu aber einen Punkt ans Tageslicht, der selbst uns bis dahin unbekannt geblieben war: „Noch zweimal erschien der Staatsanwalt, der Branche durch seine Anklage gegen das Pro7-Magazin ‚Liebe Sünde' bekannt, im Verlag." Demnach war unser spezieller Freund und Sittenwächter also auch für den Ärger verantwortlich, den die allseits gelobte Sendung vor einiger Zeit hatte, und damit wird so manches klar – wenn man nämlich selbst die dortigen Beiträge für sonderlich pornographisch hält…

Doch zurück zur Sache. Ebenfalls eine sachliche Aufstellung der an sich schon genügend abstrusen Ereignisse brachte nämlich das Branchenmagazin „Werben & Verkaufen". In der nüchternen Zusammenschau wurde allerdings erst recht deutlich, wie stark Staatsanwalt Zufall bei dem ganzen Drama Regie geführt hat. Oder blieb manch anderer (Computer-) Verlag in gleicher Position möglicherweise bloß deshalb von Beschlagnahmeaktionen verschont, weil er sein Domizil glücklicherweise weit weg vom Hauptquartier der Paragraphenreiter aufgeschlagen hatte? Die Antwort kennt wahrscheinlich nur der Münchner S-Bahn-Fahrplan!

Der gleich mehrfach berichtenden „Süddeutschen Zeitung" kann man kaum mangelnde Aufmerksamkeit unterstellen, wohl aber einen etwas wankelmütigen Standpunkt. Am 8. August veröffentlichte sie unter dem tendenziös formulierten Titel „Verbotene Werbung für Hardcore auf Software" einen Artikel, der Wort für Wort vom Chefankläger selbst hätte stammen können. Tja, hätten sich die Kollegen von der SZ doch nur ein paar Gedanken über dessen beredte Klage („Wir sind unglücklich, daß in den anderen Bundesländern nichts geschieht!") gemacht, dann wäre ihnen vielleicht die Schmach erspart geblieben, nur wenige Tage später die Entscheidung des Landgerichts zur Kenntnis nehmen zu müssen. Schlau wechselte der Autor aber flugs die Seiten: „Staatsanwalt rutscht auf schlüpfrigen Titeln aus", höhnte am 17. August die Schlagzeile. Unser Rechtsanwalt kam nun endlich ebenso zu Wort wie mein Mike und das alte Schlachtroß Joe, während den Behördenvertretern wenig mehr als das maue Statement blieb, „man halte die Entscheidung zwar für sehr gefährlich, werde sie aber dennoch beachten". Na, so ein Glück aber auch!

Und das Fazit? Bitteschön: Erstens steht zu hoffen, daß unserer Klage auf Schadensersatz stattgegeben wird, zweitens wäre zu wünschen, daß man sich bei den Münchner Anklägern künftig an Recht und Gesetz hält, und drittens (um wenigstens das Beste aus dem ganzen Schlamassel zu machen) **verlosen** wir **drei jugendfreie Games** unter allen Einsendern, die mir auf einem Kärtchen mitteilen, ob ich ihnen blond oder dunkel besser gefalle! Die Kontaktadresse findet Ihr unten, und ich verabschiede mich einstweilen.



Joker Verlag
„Seitenhiebe"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
U.S. Gold/ Capcom/ Prolit Studio GmbH

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (II/95)
Verbreitung: 88.712





Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,– / Ausland: DM 75,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

Was für ein Fußballkrimi: Zur Halbzeit des Auswärtsmatches gegen Bummico schien Big Mike mit zwei Maschenfüllern schon alles klargemacht zu haben – und dann erzielte Stockbisler doch erst in der 83. Minute den Siegtreffer zum 3:4!



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Tor Nummer drei war übrigens Schlimmel zuzuschreiben, und auch in bezug auf gelbe Karten zeigte unser Team eine imponierende Treffsicherheit: Celal, Regnet und Papa Joe köpften dem Schwarzen das Leder exakt an die gefürchtete Brusttasche – der arme Kerl liegt nunmehr mit Herzschrittmacher-Zerrüttung in der Klinik, während unser „Regenmacher" sogar für die nächste Partie gesperrt wurde. Ja, an diesem hübschen Beispiel können wir wieder sehr schön die zerstörerischen Folgen brutaler Gewaltanwendung erkennen, denen arglose Mitspieler und sogar Zuschauer solcher emotionsgeladener Veranstaltungen oft hilflos ausgeliefert sind!
So, nach diesem als Sicherheitspolster für mitlesende Staatsanwälte eingebauten Erbauungssatz können wir uns jetzt aber hoffentlich unbesorgt um die wichtigen Dinge kümmern, als da wären: 75 Prozent Einsatz hattet Ihr uns verordnet, und dank einer kleinen Kreditrückzahlung stehen inzwischen nur noch 50.000 Schulden-Mark einem mit 60.000 Märkern gefüllten Portefeuille gegenüber. Der von einer knappen Mehrheit gewünschte Ponikwar-Verkauf scheiterte einmal mehr daran, daß niemand den armen Kerl haben wollte, und damit das nächste Heimspiel gegen die 2000 Softbären nicht auch noch scheitert, solltet Ihr Euch einmal mehr um unsere bereits klassischen sieben Fragen kümmern…

1) Mit wieviel Einsatz sollen wir den Weicheiern auf den Pelz rücken (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Willst Du einen neuen Kicker aus dem Transferpool angeln?
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein?
7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 450.000 DM) oder abbezahlen?

Der Rest ist einfach, zumindest für Euch: Bloß noch alles auf eine Karte setzen (eine Postkarte nämlich) und dann an unser Grasbrunner Ball-Haus schicken. Wir hingegen müssen all die Phantastilliarden von eingehenden Postkarten auszählen, die streng demokratisch ermittelten Ergebnisse in unseren Kicker-Manager eingeben und die streng digital ermittelten Resultate des nächsten Spieltages im November-Heft veröffentlichen. Schlimmer noch, wir müssen uns zwecks Verlosung unter allen Einsendern von folgenden Fan-Artikeln trennen:

1 x Chuck Rock 2
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Mousepad

Alle Gewinner des letzten Monats finden sich übrigens in der Ruhmeshalle, alle Postkarten mit passender Briefmarke und korrekter Anschrift finden wir in unserem Briefkasten, und die Adresse unseres Vereinsheims findet Ihr ein paar Millimeter tiefer – na, wie findet Ihr das?

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Holperstolper	Mit	13	153.500 DM
Bleiklump	Mit	29	395.500 DM

Ergebnisse: 6. Spieltag

Bummico	–	FC JOKER	3:4
Maniac Menschen	–	Amiga James	6:1
Berlin East/West	–	Opafun	3:2
Battle Kumpans	–	Raschmehr	1:3
Softbär 2000	–	Wurm. Wolfschreck	0:2
1. FC Blähbein	–	Un. Hofftschwer	0:3
Hammerfoot	–	Blue Beiß	4:1
Playpower	–	Bodo Tiltners	3:2
DSC Pleasurestoff	–	Might & Matschig	2:1
Austerwitz	–	Langohrer SK	2:0

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	10: 2	17: 5
2) Hammerfoot	10: 2	19: 9
3) Raschmehr	10: 2	16: 6
4) Wurm. Wolfschreck	10: 2	15: 8
5) Blue Beiß	8: 4	14:12
6) Opafun	7: 5	15: 8
7) Un. Hofftschwer	7: 5	14: 7
8) Might & Matschig	7: 5	13:10
9) DSC Pleasurestoff	7: 5	10: 7
10) FC JOKER	7: 5	13:13
11) Bummico	6: 6	11:11
12) Langohrer SK	5: 7	6:10
13) Austerwitz	5: 7	8:13
14) Amiga James	5: 7	9:18
15) Playpower	4: 8	10:17
16) Softbär 2000	3: 9	9:15
17) 1. FC Blähbein	3: 9	8:15
18) Bodo Tiltners	2:10	8:13
19) Berlin East/West	2:10	9:17
20) Battle Kumpans	2:10	7:17

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	33	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	24	150.000
3) Schlimmel	Abw	24	45	390.000
4) Joker	Abw	–	8	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	32	190.000
6) Freckmann	Abw	–	10	60.000
7) Stockbisler	Mit	17	33	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	9	260.000
9) Regnet	Mit	18	g.	220.000
10) Celal	Mit	11	27	280.000
11) Magenauer	Mit	15	31	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	56	550.000
13) Dzierzynski	Ang	7	27	220.000
14) Stein	Ang	9	32	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	36	240.000

Paarungen: 7. Spieltag

FC JOKER	–	Softbär 2000
Raschmehr	–	Berlin East/West
Amiga James	–	Bummico
Might & Matschig	–	Blue Beiß
Wurm. Wolfschreck	–	Playpower
Bodo Tiltners	–	Austerwitz
Opafun	–	Hammerfoot
DSC Plaesurestoff	–	1. FC Blähbein
Un. Hofftschwer	–	Maniac Menschen
Langohrer SK	–	Battle Kumpans

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker



Biete Hardware

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe CD32 + Tastatur + Joypad + 9 Spiele (z.B. Banshee, Disposable Hero, Tower Assault, Microcosm, Universe usw.). Preis VB. Tel.: 07423/7322 Christian verl.

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 2624/6435

Verk. Amiga 600 mit 40 MB Festplatte und 1 MB RAM Erweiterung, 2. Laufwerk, Philips Monitor mit 100 Watt Stereo Boxen, Joystick, Trackball, Mouse, Hardware für Analog-Joystick, Epson 24er LQ-570 Nadeldrucker, ca. 400 Leerdisketten, ca. 10 Orig.-Spiele, Literatur, ca. 35 Amiga Joker Werke und vieles mehr ...! Für VB 1600 Deutsche Märker! Tel.: 02426/1883, öfter versuchen.

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 2624/6435

CD32 + 10 Top-Games 550 DM, diverse AGA- und Non-AGA-Games wie Anstoß, Siedler, Simon, Syndicate etc. 09974/621, nach Heribert fragen ab 18.00 Uhr

A1200, 40 MB HD, Overdrive 420 MB, A1230/40+882 + 8 MB RAM GVP, A1084, 2. LW, int. LW, HD etc. 2500 DM, 850 MB HD, CD32 + 1084MBS 550 DM. Tel.: 09974/621, nach Heribert fragen.

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 2624/6435

Amiga 500 + 1 MB + 2. Laufwerk + Farbmonitor + Abdeckhaube und Joystick sowie 33 Originalspiele, z.B. Der Clou, FIFA, Ufo, Flamingo Tours. VB 950. Tel.: 07182/3340 Fr+Sa ab 21.00 Uhr

Verkaufe Drucker + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Amiga 1200, 40 MB Festplatte, Netzteil 4,5 Ampere, Original-Software: FP 600 DM. Stereo-Farb-Monitor FP 200 DM. Tel.: 0203/779615

Verkaufe Festplatte für Amiga. Tel.: 02624/6435

Verkaufe CD1200: Doublespeed-CD-ROM mit Interface für A1200 über PCMCIA und CD32-Emulator. Tel.: 04525/3554 (Daniel)

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. CD32 mit 16 Spielen, 2 Pads und Maus für 700 DM unter 03636/701520, nur am Wochenende

Verkaufe TV-Modulator (Fernseheranschluß) für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe: A1200 + externe Overdrive-Festplatte 540 MB + Epson LX400 Drucker + 2 Externe LW. + Commodore 1084S Stereo RGB Monitor + A500 Plus inkl. 2 MB Chipmem/Kickstart Umschaltplatine (2.0 auf 1.3) + Star LC 20 Drucker + Zubehör. Tel.: 039408/5370 Mo-Do ab 16 Uhr. Preise (einzeln/komplett) nach VB.

Verkaufe Drucker + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 m. 60 MB HD, 2. LW, 24-Nadel-Drucker Epson LQ 550, Studio pro, Oldtimer, Rüsselsheim, Theme Park, Colonization, Beckertext 2, Lemmings 3 (alles Originale), nur komplett für 2000 DM. 07308/42507 ab 17 Uhr

Verkaufe Drucker + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A1200, 120 MB HD, Monitor 1084S, 2. Laufw., 55 Originalspiele und ca. 180 Disks + Zubehör für 1500 DM. Tel.: 0212/56566

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500, 1 MB, 105 MB HDD, TV-Tuner, Floppy, Drucker, Joy., Mouse, Bücher + ca. 20 orig. Spiele, nur zusammen 444,- DM + NN. D. Bauer, Fontanestr. 49, 17192 Waren

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A500, 2,3 MB, Monitor 1084S, 20 MB-HD, Drucker, ca. 300 Disks, 2. LW, 12 Originalsp., Logitech-Mouse, zus. DM 980,- zu verk. Tel.: 0340/8502664

Verkaufe PC Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 4 MB RAM, 80 MB Festpl. Overdrive CD-ROM, SW-Drucker, viele Spiele wie Billig., Siedler, Mr. Nutz, Gunship, Rüsselsheim, VB 1350 DM. Tel.: 03581/740485

Verkaufe Festplatte für Amiga. Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 Laufwerke, Maus, Joysticks, Handbücher, Turbokarte mit 2 MB Fast-RAM, Anschlußkabel für TV. Einzeln oder zusammen. Tel.: 06024/80269

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Für Einsteiger! Biete A500 + 1 MB + TV-Modulator + Maus, Joystick, Fachbücher und 4 Originalspiele für nur 350 DM! Alles 100% ok. Tel.: 03372/2198

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verkaufe A500 m. 2,3 MB, 2. LW, GVP-A500 HD OV 8 MB Serie II mit Quantum SCSI II 170 MB, Supra Turbo 28 MHz extern RGB Kabel und Zubehör für 899,-. 02641/35564

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verk. A500 mit Philips Mon. (Farbe) + 1 Joystick, 2 Mäuse, Software, Leerdisks, Handbü., 2 Boxen, AJ für 650,-. Unabhängig davon biete ich A-Originalspiele! Tel.: 030/6740766

Verkaufe Monitor 1085S! Tel.: 02624/6435

Verkaufe A500 mit 1 MB, Pad, Maus, ext. Laufwerk, TV-Modulator, Originale: BMH, Indy 4, Mr. Nutz usw. Preis: 600 DM. Tel.: 036082/4030090

Verkaufe Monitor 1084S! Tel.: 02624/6435

Biete A1200, 120 MB HD, 1230-3 Turbo Board, 50 MHz, ca. 60 Originalspiele, Biing, Ufo, Sim City, Subwar u.a. für 2000 DM. Tel.: 03691/893967

Verkaufe TV-Modulator (Fernseheranschluß) für Amiga! Tel.: 02624/6435

Amiga 1200 HD, Amiga CD32, Drucker, 23 Spiele (Originale, z.B. Pinball Illusions), viel Zubehör, zus. 1000 DM. Tel.: Rostock 120 22 97

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 HD 40, 2. LW, 1048S, Star LC-20 SW-Drucker, Seikosha GP 700 A Color-Drucker, 5 Orig.-Games, Textverarb., 2 Jhr. alt. Tel./Fax 036845/50335

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A500, Monitor 1084S, 520-MB Festplatte, 1 MB RAM, 4 MB M-Tec Turboboard und ein ABC 24-Nadeldrucker von Citizen inklusive Druckerpapier mit 3 Originalspielen: Monkey Island, Anstoß, Maniac Mansion und einem Computertisch und Zubehör wie zum Beispiel: Bücher, Schreibprogramm usw. VB: 2200. Tel.: 0221/748208

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A1200 2 MB; HD 420 MB, ext. LW, 2 Mäuse, Monitor + 2 Spiele für 1000 DM VB. Angebote an: Stefan Lichtner, Dekan-Schmid-Str. 2, 89264 Weissenhorn

Verkaufe Amiga 32 Bit mit 3 Spielen (Microcosm, Bump n Burn und Diggers/Oscar) 2 Monate alt für 350,- DM. Bei Wunsch auch Musik-CDs. Tel.: 0741/43318 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A1200 + Zubehör. Top Zustand! Tel.: 07541/4981 (Jens)

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 1 MB + ca. 50 Spiele, 2 Disk-Boxen, 2 Joysticks + Mouse + 1084S-Farbmonitor für DM 650,-. Tel.: 02131/603500

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Letzte Chance: A500 (2 J.) mit mit 2,3 MB RAM, 1084S-Monit. + Maus, 2 Joysticks, 3 Orig.: DSA, EoB 2, BMH, insges. 3750 DM. 45478 Mülheim, Tel.: 0208/56164 (Henning)

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verk. CD32 mit 7 Spielen (UFO, GS 2000, Pirates Gold, Litil Divil, Elite 2) + 2 weitere CDs für VB 400 DM. Tel.: 0355/31531

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

CD32: Sensible Soccer, Nick Faldo Golf je 40 DM, DA., oder Tausch gegen Der Clou, Skeleton Crew, Soccer Kid oder Litil Divil (DA). Tel.: 05362/65698

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 2000 + Monitor 1084S, Maus + Pad, Joystick, Leerdisketten, Software, Zeitschriften, DM 999,-. Tel.: 07151/603076

A600, 1 MB, Mouse, 2 Joys, 2 ext. LW, 24-N.-Drucker NEC Pinwr. P2Q, Anw.-Prg. & Spiele, z.B. Technosoundturbo II (Modul & Soft.), Video-Studio, BL-Manager Hattrick u.a. Preis: 950 FP. Christian Schreiber, Struehmeyerstr. 3, 44787 Bochum

Verk. A600, 1 MB, 2 LW, 2 Joysticks, Maus, Pad, 222 Disks, Abdeckhaube, Handbücher für 550 DM. Tel.: 05066/64759 Sarstedt

Für A500 420 MB Festplatte, 1 Monat alt für 350 DM und mehrere Originalspiele für 20 DM. Tel.: 0621/852429

Verkaufe CD32 mit SX-1, Tastatur, Diskettenlaufwerk und insgesamt 4 MB RAM und Maus, Neupreis 1100, VB 700 DM. Tel.: 09561/26509 (Simon)

Verk. CD32 + Pad + 11 CDs (Roadkill, Pin. Illusions, Litil Divil, Rise of the Robots, Microcosm, Prey, Universe, CD32 Gamer) für 750 DM. Tel.: 0221/8301409

Verkaufe CD32 (7 Monate) mit 10 Spielen (z.B. Top 100 Games, Castles 2, Dangerous Streets, Diggers ...) für 300,- DM. Tel.: 04723/4879, ab 18 Uhr, nach David fragen

Biete A500 mit Turbokarte und vielen Spielen 500,-. Tel.: 02371/52842

Verk. Festpl. 127 MB m. Con. und Boil 3 für 310,-. Spiele: Dune 2 20,-, Clou 30,-, Dune 15,-, Del. Clas. Col. 25,-. Alles 100% ok u. original. Tel.: 0211/143238 (Frank)

Verkaufe A500, 2000, 3000, 1200, 4000/30 u. /40. Außerdem habe ich noch viel Zubehör wie Controller, RAM, FP, Monitor für alle A-Compis. Tel.: 09727/5487

Verk. A1200, 120 MB HD + 2 LW + A1084S-Mon., Maus, Joystick, 51 Orig.-Games. VHB: DM 1200. Verk. A500 + 1 MB + 2 LW + A1084-Mon., Maus, 14 Orig.-Games. VB 350 DM. Tel.: 07244/91392

Amiga 500 + Zweitlaufwerk mit Monitor + 1 Originalspiel 425,- DM. Amiga-Originale. Tel.: Köln 646484

A1200 Tower, 6 MB RAM, 240er Platte, voll mit Anwendern und Spielen, mit Maus, Büchern und dem ganzen Kram an Meistbietenden abzugeben. Tel.: 7282/5292 Österreich.

Verk. A1200 m. 60 MB HD, 2. LW, 24-Nadel-Drucker Epson LQ 550 Studio pro, Oldtimer, Rüsselsheim, Theme Park, Colonization, Beckertext 2, Lemmings 3 (alles Originale), nur komplett für 1500 DM. 07308/42507 ab 17 Uhr

A500 + 1,5 MB, Kick 2.0, Maus, CD-ROM + CDs, 2 Netztl, def. extr. 3. SLW, TV-Modulator, SW-Handyscanner, Softw., komplett abzugeben, 600 DM. Tel.: 0351/4410393

Amiga 2000, 2 x 3,5"-Laufw., Festpl., PC-Karte mit 5,25"-Laufw., 14"-Monitor, Nadeldrucker, 3 Orig.-Spiele und 100 Leerdisks für DM 850 (VHB). Tel.: 06192/39678

Verkaufe Commodore Modem extern, 2400 BPS inkl. Software, Kabel und Verpackung (unbenutzt) 35,- DM. Tel.: 0231/485921

Verk. A500 (1 MB RAM) + Maus + Joystick + Monitor + 2. Laufwerk + Bücher + 4 Originalspiele + TV-Modulator für 580,- DM. Tel.: 08751/61285 oder 0841/43904

Stop! Verkaufe A500 und CD32! Mit extra viel Zubehör und Power-Ups! Neuwertig! 100% ok! Super Preis! Einfach anrufen! Tel.: 0355/287267, Fax 0355/287222

Verk. A1200 HD 40, 4 MB RAM, Monitor CM8833II, 2. Laufwerk, 4 x Quickshot II, Maus, 7 Originalspiele + 1 CD32 mit 6 Spielen und Pad. Alles 100% ok für nur 1000 DM. 06324/2828

A1200 + Micor Vitec Monitor, VGA-Adapter, Maus, 5 Spiele, Honeybee-Joypad, PC-Task 3, Del. Paint AGA uvm. Alles 1a-Zustand, nur 1450,- DM. Jeffrey Tel.: 036653/22674

A1200 6 MB RAM, 130 MB Festplatte, 3 Laufw., 2 Joysticks + Mouse, 320 Disks bespielt, ca. 40 Computer Magazine + Handbücher etc. um 999 DM. Österreich 05574/78627

Verk. Hard- u. Software: Monitor 1084; Speichererw. auf 1 MB, Netzteil A 500; Mäuse, 2 LW, Sensible W. of Soccer, BMH, Spot u.v.m. Näheres unter Tel.: 02207/3553

MPEG-Modul fürs CD32 mit 4 Videofilmen (8 CDs) für 900,- DM. Tel.: 02133/214638 (suche CD32-Games!)

A1200, 6 MB RAM, 120 MB HD + Blizzard 1230 50 MHz Karte + Commodore 1942 Multisync-Monitor, 5 Orig.-Games und viel Zubehör. Nur 2500 DM (NP 3200 DM). Tel.: 05361/35395

A1200, 210 MB HD + 2. Laufwerk, 200 Disks + 7 Orig.-Spiele (BMH, Siedler, Pin. Ill. usw.), 3 Anwenderprogr. + Zeitschrift. und weiteres Zubehör für 1100 DM. Tel.: 03632700520

Amiga 1200, 175 MB Festplatte, 2 MB RAM, Kick 3.1, Software im Wert von DM 1500,-!, VP nur 960,-. Telefon CH-07-7572581

CD32 mit 4 Spielen, wie neu! VP DM 190,-. Telefon Schweiz: 0041/77 572 581

Verk. CD32 + 20 Games für DM 500,-. Tel.: 0231/211841

A600, 1 MB + 512 KB, 2. ext. 3,5"-LW - Hama Genlock S-590- SVHS/HI 8, Netzteil, Maus, alles neu mit Kabeln + Anl., NP 1800 DM, nur 600,- DM. E. Kuttler 0671-45222

Verkaufe Turbokarte GVP A1230 Turbo + f. A1200 (68ec030, 42 MHz, FPU-Sockel, O MB RAM), neuwertig, 100% ok für nur 249 DM. (NP 399,-). Tel.: 07306/33182

Verkaufe Festplatte Seagate 2,5" 120 MB, ideal für Amiga 1200, mit Anschlußkalbel komplett für nur 195 DM! (100% ok). Tel.: 07306/33182

A1200, 80 HD, 3 MB RAM, 28 MHz, 2 LW, Monitor, 2 Boxen, Anw.-Softw., 11 Top-Spiele u.a. Seelent., Rise o.t. R., S. Trek, Si. t. Sor. für DM 1500. Tel.: 037601/57965

Verk. A500 1 MB, TV-Modulator, 2 Joysticks, 2 Mäuse, Netzteil (sozusagen spielfertig) 250 DM. Ronny Eck Tel.: 03735/22916 Marienberg

Wegen Sammlungsauflösung zu verkaufen: Über 1000 Sony MF 2 DD 5,25-Disketten zu verkaufen. 1a in Ordnung. Preis: 400 DM zzgl. Porto, auch inkl. LW (+ 50 DM). Martin Gerke, Vacher Str. 367, 90768 Fürth

Verkaufe Amiga 1200 mit 130 MB Festplatte und Turbokarte Blizzard 1230 - 40 MHz, 3 MB RAM, Monitor 1942, viel Software, neuwertig, VB 1300,-. Tel.: 09851/4683

Verkaufe CD32 inkl. Tastatur, 2 Pads u. 8 Spielen, Demos, Zeitschriften, Oscar, Diggers, Microcosm, Subwar 2050, Rise o.t. Robots für 500,-. Tel.: 030/5421126

Verkaufe: A500, HD 50 MB, 2,5 MB RAM, Maus, Joystick, Monitor, Orig.-Software mit Anl., Action Replay MK III. VB 850,- DM. 08039/2919 ab 18 h Sa + So immer. Kick 1,3 - 2,0.

A1200, 60 HD, 2 Joys, 1 Pad, 2. LW, Maus, Disk-Box + 70 Disks, AGA: Burntime, Hattrick, Rise, Aladdin, Anstoß + Wing, FIFA etc. VHB 700,-. Tel.: 06106/22156 ab 18 Uhr

Verk. A500, 1 MB RAM + Uhr, Stereo-Monitor, 1 Laufwerk, Maus, Pad, Joysticks, 15 Orig.-Spiele + Buch, Anwenderprogr., X-Copy, Video Truck usw. Tel.: 0365/7111325, VB 1200.

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, Stereo-Monitor, Star LC 24-200 Farbdrucker u. jede Menge Zubehör. VB 900 DM. Ruf einfach an! Tel.: 02222/62015. The Amiga ist alive!

Suche Hardware

Suche dringend Netzteil für Amiga 500. Warte auf Antwort. Jens Soward, Neumarkt 13, 09350 Lichtenstein

Hilfe! Suche dringend gut erhaltenen 1084S-Monitor. Zahle bis 175 DM. Möglichst in NRW! Tel.: 02166/52309. Suche für A500: Caribb. Dis.

Suche 2,5-Festplatte für 1200er, ab 500 MB u. funktionstüchtig. Preisvorstellung angeben unter Tel.: 030/9445715

Suche Monitor A1438, 80 W Activboxen und Blizzard 1220/4 (4 MB, 28 MHz). Nur 100% ok! Tel.: 030/9445715, Marcus. (Wenn niemand da, auf Anruftbeantw. spr.)

Suche dringend: A500 mit mind. 1 MB RAM (nur 100% ok). Biete 200 DM. Schreibt an: Andreas Kühne, Ortsstraße 9c, 96524 Föritz

Suche 1 MB RAM-Erweiterung (60 DM) oder 2 MB RAM-Erweiterung (100 DM) für A1200. Einzustecken im Expansion Port ohne Öffnen d. Gehäuses. 06257/82495

Monitor 1084S und 24-Nadeldrucker für Amiga 500. Tel.: 05622/6840

Suche dringend Chip-RAM-Erweiterung für A500. Tel.: 07471/71259

Biete Software

Amiga: Rüsselsheim, Die Siedler, Oldtimer, Battle Isle + Data 1, Battle Isle Data 2, Historyline je 25 DM. Tel.: 0203/779615

Verk. Fields of Glory, Banshee, Burntime, Indy 4, Beneath a Steel Sky, Death or Glory u.a.. Tel.: 056537905 ab 18.00 Uhr

Verk. 9 AD&D-Games je 15 DM, Death or Glory, Burntime je 20 DM; Vikings: Fields of Conquest DM 15. Tel.: 09289/416 Christian

Reflections 2,5 + Animator 200,- DM, DCTV 200 DM, diverse Games AGA oder ECS wie Siedler, Syndicate, Anstoß, Simon. Tel.: 09974/621 nach Heribert fragen ab 18.00 Uhr

Verkaufe: Oldtimer AGA und Erben der Erde AGA für DM 45; verkaufe Historyline 20 DM. Achim Meyer, Th.-Fontane-Str. 9, 95032 Hof

Verkaufe Turboprint Pro 3.0, Maxon Pascal 3.0, ideal für Einsteiger und Profis. Außerdem Nick Faldo Golf. Tel.: 06782/9265

Amiga: Armalyte, Blob, Prime Mover, Cyberpunks je 10 DM, Bundesliga Manager Professional, Der Patrizier, Dune 2 (Battle of Arrabish) je 20 DM. Tel.: 0203/779615

Verkaufe Amiga-Originale: Anstoß, Indy 3+4, Larry 3, Railroad Tycoon, Skidmarks, Emerald Mine 123. Tel.: 09851/1731 Wochenende

Verkaufe ca. 50 Originale. Nur Top-Spiele. Bestzustand. Z.B. Eye I, II, DSA, Cadaver, Gods, Magic II, III, Syndicate, Elite II, Turrican I,II,III, Leander und viele mehr. Tel.: 02641/35564

Amiga-Orig.: B-17 35 DM, Burntime 40 DM, Hattrick 45 DM, DSA 45 DM, Indy 3 20 DM, Der Trainer 40 DM, Project-X 30 DM uva. VB. 030/4028271 ab 19.00 Uhr

Biete Orig.: Bruchrechenlernprog. 30 DM, Heroes of the Lance 20 DM, Manix, Strike F. Harrier, Hard Drivin', Seconds Out je 10 DM. Tel.: 09280/8233

Biete Orig: DSA 45 DM, Anstoß 35 DM, Monkey Isl. 2, Rainbow Collection (= Bubble B. + Rainbow I + New Zeeland St.), BMP 2.0 je 30 DM. Tel.: 09280/8233

Historyline? Battle Isle? Und keine Karten mehr zum Spielen? Ich gestalte schöne und spielbare Karten (Levels) für jedermann. Telefon: 0251-786363

Amiga-Originale: Turrican 3, Fire and Ice, Elite 2, BMH, Micro Machines 2, Starlord, Desert Strike, Wing Commander, F1 Grand Prix, EHM, Battle Isle etc. Liste gegen RP. Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503

Verk. 50 Spiele: Pinball 3, Biing AGA, FIFA, KGB, Oldtimer AGA, Software Man., BMP 2.0, Simon, Siedler, Rise of R., Banshee, Aladdin, Clou Prof. Preise VB. 039408/5370

Verk. Originalspiele: Zool 2, Monkey Island 1, 2, Indy 3, Gunship 2000, Battle Isle je Spiel 30 DM. Peter Roscher, Sonderfeld 15, 45277 Essen

Verk. ältere Spiele + Progr. (auch PD) und Komplettlösungen. Liste gegen 1 DM Rückporto. Günstig! Alex Schröder, Wiedebrocksheide 19, 49324 Melle

Invest, R. o. Med., Trans World und Reederei, zus. nur 30 DM, Dogfight, Sim Life, Powermonger je 20 DM, Waterloo 10 DM. Tel.: 0351/4729102

Orig. Amiga-Spiele für je 35,- DM z.B. Hanse, Tower Assault, UFO, Dawn Patrol, Pacific Islands, Uridium, Pinball Fantasies. Unter Tel. Nr. 0211/674433 ab 19.00

Verkaufe BMH, BMP, Civilization, F-15 II, F-117, Historyline uvm. von Di. - Fr. ab 14 - 19 Uhr: Tel.: 09628/8459

Verk. massig CD32-Soft für 20-30 DM z.B. GS 2000, Subw. 2050, Body Bl., Bump + Burn, Powerdrive, Lotus Trilogy, Lost Vikins, Fire + Ice, Arcade Pool, Pinball. 07654/8400

Verk. meine gesamte 500er-Sammlung für jew. 20-40 DM z.B. Pizza Con., Super Skidm., Theme Park, Stardust, Bump + Burn, Simon t.S. 2. Call: 07654/8400

Verk. A500-Games: Shadow Fighter, Jungle Strike, Air Combat Aces, Siegfried Copy, Great Courts 2 u.a. 05848/383

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe immer neue Spiele. Liste oder Disk an: Albrecht Cornelius, Bundesstr. 15, 20146 Hamburg. 100% Antwort.

Verk. Photow. 75,-, Cinemorph 75,-, Theme P. AGA 40,-, M. Magic 30,-, Awsome 10,-, GS 2000 20,-, Amos + Buch 80,-, DOS 3-Buch 2 5,-, Goldfish-CD 20,-, GPD-CD zus. 40,-. Tel.: 07425/5838

Neueste Demos, PD-Games, Mod-Files uvm. Zum Preis von nur 1,50 DM pro Disk! Infodisk gegen 2,- DM Rückporto bei: Data Domain, R.-Bosch-Ring 23, 49584 Fürstenau

Biete neueste Software für A500 + A1200. Verkaufe diverse US-Robotics Modems. Tel.: 08141/58444

Verkaufe Amiga-Originale: Theme Park u. B.M. Hattrick (45 DM), Aufschwung Ost (35 DM). PC-Aladdin (40 DM). Tel.: 06055/7404 (Patrick)

Verk. CD32 Whale's V. 25,-, Zool 2 30,-, Sens. Soccer 30,-, Diggers + Oscar 20,-. Alles zus. 100,-. Tel.: 08662/5222 (Sepp, ab 18 Uhr). Suche billig CD32-Sp. + Joypad.

Verkaufe aktuelle Original-Software für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verk. Great Courts 2, Pinball Dreams je 15,- + Sens. Soccer 93 Goal, Rome A.D. 92 je 20,-, Might + Magic 3, Amberstar, Formula One GP, 1869 je 30,-. Tel.: 04361/1238

Verschenke gegen Porto-Erstattung Software, auch Anwender für Amiga 500 u. 1200, auch CD-ROM + CD32. Software ab 1992-1995. Liste anfordern mit 3 DM in Briefmarken bei Oliver Sacher, Gartenstr. 10, 35580 Wetzlar

Verk. Spiele für Amiga (ca. 100). Liste anfordern (DM 1,- Rückporto in Briefmarken beil.). Nur Originale. S. Lichtner, Dekan-Schmid-Str. 2, 89264 Weissenhorn

Biete neueste Software für A500 + A1200. Verkaufe diverse US-Robotics Modems. Tel.: 08141/58444

Demos, PD-Games, Mod-Files uvm. Zum Spottpreis von nur 1,50 DM pro Disk! Fordert noch heute die Infodisk gegen 2,- DM Rückporto an bei: Data Domain, R.-Bosch-Ring 23, 49584 Fürstenau

Verk. Amiga Originale: je 50 DM Beneath a Steel Sky, Super Street Fighter II AGA, Jungle Strike AGA, PGA European Golf AGA; je 40 DM Pizza Connection, Fußball Total! AGA, Lothar M. S. Soccer, Bloodnet AGA, Theme Park AGA, König der Löwen AGA, Simon the Sorcerer AGA, Soccer Kid AGA u.v.a. 30 - 10 DM; für 100 DM Tandem CD+IDE Controller (A 2-4000). Tel.: 07271/8748, Carsten verlangen

Verkaufe aktuelle Original-Software für Amiga! Tel.: 02624/6435

Biete neueste Software für A500 + A1200. Verkaufe diverse US-Robotics Modems. Tel.: 08141/58444

Verk. Orig. King's Quest 6 50,-, Simon Sorcerer AGA 50,-, Flashb., Another W. je 20,-. Future Wars, Cruise f.a. Corpse, Operat. Stealth je 10,-. Tel.: 036841/43386

Biete Syndicate, BMP V. 2.0, Kolumbus, Dune 2, Wayne G. Hockey 2, Action Replay Modul 3, 6 Diskboxen + 25 Disks, Budokaan. Ruft an unter Tel.: 04741/8664

Verkaufe aktuelle Original-Software für Amiga! Tel.: 02624/6435

Wollt Ihr die große Auswahl an Demos, PD-Games uvm. zum kleinen Preis von 1,50 DM pro Disk? Dann bestellt noch heute die neue Data Domain Infodisk gg. 2,- DM Rückporto bei: Data Domain, R.-Bosch-Ring 23, 49584 Fürstenau

Verk.: Wing Commander, Pirates, King's Quest 6, Kick Off 2, Heart of China, Bundesliga Manager Prof., 3D Construction Kit, 1869. Call 0421/235231 (Björn)

CD32: Gloom, Death Mask, Microcosm, Jungle Strike, 11 CD32 Gamer komplett für 130 DM FP! Lars Keller, Marlistr. 77, 23566 Lübeck. Nur schriftlich!

Löse Amiga-Spielesammlung auf. Liste gegen DM 2,- in bar oder Briefm. Jörg Schneider, Am Rande 18 a, 34128 Kassel. Z.B. FIFA Soccer 30 DM.

Verkaufe für A500: Hollywood Pictures 60 DM, Lords of the Realm 40 DM, Hanse D. Expedition und Hexuma je 30 DM (alles 100% ok). Tel.: 03643/505030 (Robert)

Biete neueste Software für A500 + A1200. Verkaufe diverse US-Robotics Modems. Tel.: 08141/58444

Verkaufe oder tausche für A1200: Jurassic Park, Alien Breed 2 je 25 DM; A500/1200: Alien 3, Sim Ant, Silent Service 2, Uridium 2, Street Fighter 2, F 19 je 25 DM. Tel.: 07303/42514

Löse Amiga-Spielesammlung auf. Liste gegen DM 2,- in bar oder Briefm. Jörg Schneider, Am Rande 18 a, 34128 Kassel. Z.B. FIFA Soccer 30 DM.

A500: Verk. Die Siedler, Kyrandia 1, Der Clou, Lionheart, Ishar 2, Cadaver! Alles Orig. mit Anl. u. Verp. Je 30 DM Vork. + 5, NN + 10 DM. Tel.: 05362/65698, alles dt.

Verk. Zeppelin 50 DM, Oldt., Th. Park, Kingdoms of Germ. 45 DM, Der Clou + Profi zusa. 60 DM. Tel.: 0336220456

Achtung! Verkaufe oder tausche Zeewolf, Turrican 3, Battle Isle, Monkey Island und Pirates. Alles 100% ok. Ran ans Telefon und 07307/31486 wählen!

Löse Amiga-Spielesammlung auf. Liste gegen DM 2,- in bar oder Briefm. Jörg Schneider, Am Rande 18 a, 34128 Kassel. Z.B. FIFA Soccer 30 DM.

CD32: Arcade Pool 20 DM, Banshee 30 DM, Sensible Soccer 20 DM, Bubble & Squeak 30 DM, Bump'n'Burn 25 DM, Heimdall 2 30 DM. Suche: W. Commander/CD32. Tel.: 0201/772643

Aktuelle PD-Soft: Spielekiste u. Fred Fish, Spiele, Anwender und Demos. Liste anfordern geg. 2,- DM RP bei Thomas Wieprecht, Vorkampsweg 160, 28359 Bremen, Tel.: 0421/235737

A500: Body Blows I+II, Mr. Nutz je 25 DM, WWF2, Zool, Lothar Matthäus je 15 DM; Max (Turrican II u. 3 weitere Games) 20 DM. Alles originalverpackt. 06184/3839

Biete Software für Amiga 500, über 200 Spiele, z.B. Alien 3, Humans, F1 GP, F15 II, Stardust, Body Blows, Wings, Skidmarks, Mr. Nutz. Liste anf. Tel.: 07720/64741

Verk. für A1200 BMH, X-Copy u. Tool für 30 DM. Anstoß, Goal, Pinball D. für 25 DM, Chuck Rock 2, Qwak, Maniac M., für 15 DM usw. Tel.: 09281/94905

Lösungen und Karten zu ca. 500 Spielen für nur 4 DM in Vorauskasse. Bei Andy Nottebaum, Am Kiefernhain 1a, 40885 Ratingen. Tel.: 02102/18192 ab 14 bis 18 Uhr

Verkaufe Orig.-Spiele für Amiga, z.B. Indy IV, Chuck Yeagers, Bards Tale, K-240 u. viele mehr. Liste gegen Rückporto u. PD Disks. Tel.: u. Fax: 02661/40338

Verkaufe Colonization für 45 DM. Tel.: 0208/683570 (ab 18 Uhr)

Kellogg's, Nesquick, Sonic the Hedgehoc, Bund, Sony Fighting-Warriors, Bifi I + II, Backstage, Karamalz-Cup, Das Erbe I + II, De Luxe Galaga, Europa Spiel, Pepsi Spiel, Helikopter-Mission und viele andere. Jede Disk nur 2 DM. Gratis Infoliste anfordern! Telefon: 0231/457959

Verkaufe 75 neuw. Amiga-Orig. (keines teurer als 25,- DM) wie z.B.: (je 25,-) Sim City + Ter. E./F15-2, Sim Earth, Premiere, Desert Strike, The Humans, Lemmings, Transarctica, Sensible Soccer, D/Generation, Agony, Audio Master 3, X-Copy ... und so viele mehr! Bei Kauf von 2 Spielen 5,- DM Rabatt. Preise zzgl. 5,- P & Verp.-Anteil. Kompl. Preisliste nur gegen Rückp. oder bei Bestellung. Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 35216 Biedenkopf. Oder Tel.: 06461/6304 & 3273 oder Fax: 06461/3273

Verkaufe aktuelle Original-Software für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verk. Original-Titel mit Original-Verpackung aus den Bereichen Spiele u. Anwendung wie z.B. 1869 40,-, Gunship 2000 20,-, Civilization 50,-, X-Copy pro 50,-, Envoy 60,-. Bitte Liste anfordern. 07308/42507 ab 17 Uhr

Biete ranTrainer. 1mal gespielt und 100% ok mit Anleitung. 65 DM. Tel.: 05303/4904

Verk. Orig. Anstoß, Antares, Epic, Hard Nova, Shuttle, Sim Earth, Their Finest Hour, Wing Commander, Supremancy zu je 30 DM, Joker-Ausgaben 92-95. Tel.: 08223/2101

Originale für Amiga: BM Manager Prof.: 40 DM, Eishockey Manager: 40 DM, A-Train: 40 DM, BM Manager Hattrick: 50 DM. Tel.: 05622/6840

Uridium, Goal, Delphine C. Coll., Ruff'n Tumble, Ishar 2, Sens. World o. Soccer, Plan 9, Fußball Total, Midwinter 2, Project X, Assassin Sp. Ed. Tel.: 08225/1038 (Thorsten)

Biete PC-Soft u.a. Demos, Module, PD-Games, Samples. Werbegames zu Superpreisen. Gratisliste bei Steffen Umbreit, Hauptpostlagernd Erfurt 1, 99084 Erfurt

Für A1200: Wordworth 3 + 2 MB, 32 Bit RAM (2 Simm-Module) + Rise of the Robots AGA + 2 Actionspiele (Joker-Test: 85%, 79%). Alles Originalsdisks. NP: 690 DM für nur 345 DM. S. Koch, Rotheckstr. 18, 66822 Lebach

Verkaufe Amiga- und CD32-Spiele preiswert! Frank Schinköth, Waidstr. 7, 99974 Mühlhausen. Tel/Fax: 03601/423109

Verkaufe BMH, BMP, Pinball Illusions, Civilization, F-15 II, F-117, Historyline uvm. von Mo.- Fr. ab 14 - 19 Uhr: Tel. 09628/8459

A1200 z.B. Der Seelenturm, Erben der Erde, Banshee, Sim City 2000. A-500 z.B. Colonization, Zeppelin, Whale's Voyage II, Nr. Nutz. Alles Orig. Tel.: 02645/99082

Biete Oldtimer AGA, FIFA Soccer, Rob. Requiem AGA (je 35 DM), Rise o.t. Robots AGA, GS 2000 (je 30 DM), Nick Faldo Golf, Goal, KGB (je 20 DM). Tel.: 09128/5579

Anstoß, Der Patrizier, Monkey Island II, Dogfight, Gunship 2000,

Shadow Fighter à 25 DM; F 15 II 15 DM, AJ 3/94-10/95 à 4 DM. C. Köhler, K.-Marx-Str. 40, 19322 Wittenberge

Tausche/verk. neue und alte Spiele, z.B. Robinsons Requiem, Elfmania, Flink (CD32)... Suche Ambermoon/-star, Herr d. Ringe ... Tel.: 0365/7113340 (Ronny)

Verkaufe Amiga-Originale: Colonization, Whale's Voyage 2, Flight of the Amazon Queen, Bundesliga Manager Hattrick, Hollywood Pictures, UFO, Robinsons Requiem, BMP, EHM, Mad TV, Turrican 3, Fire and Ice, Formula One Grand Prix etc. Liste gegen RP bei: Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503 ab 15.00 Uhr.

Amiga 500-Originale mit Orig.-Verpackung 8-25 DM sowie CD32-Games 10-35 DM u. Bücher. Preisliste kostenlos bei Toni Härter, Tiroler Str. 30, 99085 Erfurt

Biete neueste Amiga-Software. Gratis anfordern bei: Postlagernd, Dog, 52060 Aachen

Für A500: Turrican 1-3 75,-, Zool 25,-, Zool 2 25,-, Uridium 2 40,-, Lost Vikings 35,-, Risky Woods 25,-, Blues Brothers 25,-, The Humans, Human Race je 25,-, Superfrog, Lemmings 2 je 30,-, X-Out, Z Out, Santas XMas, Garrison 2 je 20,-, Amberstar + Ambermoon (auch A1200) nur zus. 70,-, Glücksrad 15,-. Für 1200er (alles AGA-Versionen): Biing 65,-, Robinsons Requiem 40,-, Jurassic Park 40,-. Tel.: 04762/2927

Biete Originale mit O-Verpackung: Wing Commander für 20 DM, Body Blows Galactic und Flashback für je 40 DM; Pizza Connection, Burntime u. Rüsselsheim für je 50 DM. Tel.: 0361/4210967

Sehr günstige Software für alle Amiga-Systeme zu verkaufen. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: Martin Gerke, Vacher Str. 367, 90768 Fürth

Achtung! Verkaufe Amiga-Originale (30 DM pro St.): Lothar Matth., Body Blows, Lionheart, Die Siedler, Syndicate. Top Zustand! 09931/2971 (Thomas)

Ween 20,-, Monkey I. II 20,-, Elfmania 20,-, Darkmere 25,-, MiG-29 15,-, Wonderland 10,-, Arnie 2 10,-, European Soccer 10,-, Chuck Rock 2 10,-, Super Soccer 10,-, Nicky Boom 10,-, The Kristal 10,-, Quak 10,-, Super Heros 15,-, Clarissa V1.1 10,-. Für CD32: Premiere 15,-, Diggers/Oscar 15,-. Suche Festplatte ab 120 MB für A500. Zahle bis 250,- oder tausche gegen Scanner mit Netzteil und Software. Alles 100% ok. Tel.: 037468-4070

Verk.: Humans, Populous 2, Lem 1, Dat 1, Mega Lo Mania, Powermonger, BI 1, Dat 1, Syndi, Shadowl, Elite 2, Apidya, Deuteros, Agony, R. Tycoon, Muds, Sim Earth, A-Train, Oil Imperium, RA, R-Type 1, 2, No1 Coll, Sup. Cars 2, X, Z-Out, Pirates, Wings o. Death, Sim City + Pop 1, Pang, Speedball 2, Turrican 1, 2, Skie o Die, Lotus 1, J. Pond, F's Quest, V + Flytra. Jedes Spiel 15-20 DM, nach Christoph Baumgartner fragen. Tel.: 08631/8978

Fußball Total! Original. 30,-. Tel.: 02389/4778 (Gerd)

Verk. für A500/2000 über 60 Orig.-Spiele zw. DM 10 u. DM 30,-. Verp. u. Anleit. da. Liste bei: Andreas Hild, Brünchenhain 2, 34632 Jesberg

Oldtimer und E.d.E. 45 DM (beide AGA). Wer beide nimmt, bekommt Larry 3 gratis, ansonsten kostet es 15 DM. Tel.: 09281/93417

Verk. BMH 45,-, FIFA 40,-, Skidmarks 25,-, Lothar M. 2 35,-, Delphine Coll. 40,-, Anstoß 30,-, Goal 20,-, Soccer Kid 20,-. Tel.: 07321/50949, Christoph

Amiga-Orig. FIFA Soccer, Colonization, Formula One Grand Prix, Fußball Total, Historyline, Super Skidmarks, Theme Park, Lothar Matthäus, Skidmarks, Fields of Glory, Soccer Kid, Emerald Mine 1,2,3, Lothar Matthäus Super Soccer. Tel.: 09851/1731

Verkaufe günstig Originale: Legend, Fate Gates of Dawn, Whale's Voyage, Ambermoon, Amberstar. Tel.: 02302/75409 ab 18.00 Uhr (Björn)

Verkaufe alle Werbespiele, wie Sonic the Hedgehoc, Nesquick Tricky, Bifi I + II, Erbe I + II, Karamalz Cup, Pepsi Spiel, Sony, Backstage, De Luxe Galaga, Telekom, Europa, Flighting Warriors, Helikopter Mission und viele andere. Je Disk nur 2 DM, Gratisliste anfordern! Tel.: 0231/457959

Verk./tausche A1200/500-Originale, z.B. Colonization, Biing, Oldtimer. Liste gegen RP. P. Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg

Verk. über 40 Original-Spiele (auch Oldies) wegen Systemauflösung. Anfragen an S. Weingarten, Anton-Bruckner-Str. 34 a, 91052 Erlangen, Tel.: 09131/14471

Verk. Skidm. 2 40 DM, Anst. AGA 45,-; PD/Demos, z.B. Fears je 3,50 DM; Lösungen + Cheats; Liste 1 DM. Torsten Teering, Göllstr. 11, 83404 Mitterfelden; 08654/5557

Suche Software

Suche Ports of Call, Rings of Medusa, Oil Imperium, Defender of the Crown, Pinball Magic und andere Flipper. Steel Thunder. Tel.: 05507/7612, Maik

Hilfe! Suche Disk 1 von Jaguar XJ 220 oder das Spiel, außerdem suche ich Dragon Breed für Amiga. Ab 15 Uhr unter der Nummer 089/964111

Suche dringend für Amiga 500 das Programm Moviesetter. Zahle bis 30 DM oder tausche gegen eines meiner Spiele. Telefon: 02943/6822

Original-Disk defekt. Suche deshalb Kopie von Star Trek AGA Disk 1. Zahle 10 DM. Mario Spaeth, Menzelbuschweg 4, 02708 Bischdorf

Suche dringend Eye of the Beholder 1+2 für A500. Außerdem Dune 1 und Ultima 6 für A500. Zahle bis 30 DM. Ab 18 Uhr Tel.: 04166/7313. Nur Originale.

Suche für Amiga 500 King's Bounty. Wenn möglich dt. Version. Nur Original mit Anleitung. Angebote an 02306/47612. Florian verlangen.

Pirates Disk 2, Software Manager Disk 3 defekt. Wer meine Originaldisk erneuert, bekommt dafür Sim Ant. Andreas Giese, Weidenweg 11, 39261 Zerbst

Hilfe! Cool Spot Disk 1 ist kaputt. Wer kopiert auf meine Originaldisk? Übernehme Versandkosten. 05848/383

Suche für Amiga 500: Dungeon Master & Chaos Strikes Back, EoB 1, MM2, Dragonwars, BT1, Wizardry 6, LoF, Black Crypt. Tel.: 03971/213217

Suche dringend für meinen Amiga 500 das Spiel Holiday Maker. Tel.: 08373/1239

Suche bzw. tausche Software für A1200 + CD-ROM, evtl. auch CD-32. Schickt Eure Listen an Oliver Sacher, Gartenstr. 10, 35580 Wetzlar

Suche: Armour Geddon I, Carrier Command, Sim City für Amiga 500! Zahle je Spiel 40,- DM. Tel.: 02602/18486

Biete 50 DM für Game: Die Kathedrale, Original mit Unterlagen. Dorschel, Lindenstr. 4, 19089 Crivitz

Suche: Curse of Enchantia, 1869 AGA. Dieter Daum, Zeppelinstr. 4, 65462 Gustavsburg

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe immer neue Spiele. Liste oder Disk an: Albrecht Cornelius, Bundesstr. 15, 20146 Hamburg. 100% Antwort.

Suche wegen Defekt eine Kopie der 4. Diskette von Lords of the Realm AGA (deutsche Version). Zahle gut! 09561/26509 (Simon)

Suche: World of Soccer, UFO, F.o.t. Amazon Queen, Whale's Voyage 2, Colonization, Top Gear 2, Speris Legacy (alles wenn möglich AGA). Tel.: 030/4639396 (Thomas)

Suche dringend für A500 Ports of Call, Rod-Land, Indianapolis 500 und Oil Imperium. Schickt Liste mit Preis an Thorsten Heer, Neuestr. 5, 36179 Bebra

Suche das Spiel Moonstone für Amiga 500. Zahle gut. Bitte ruft ab 20 Uhr an. Tel.: 0231/837026. Nach Sven fragen.

Help! Suche Wing Commander für CD32. Tel.: 0481/3256 ab 20.00 Uhr

Suche dringend für den A500 Historyline 1914-1918. Biete 35 DM VB. Tel.: 02362/65283 (nach Patrick fragen)

Achtung! Suche dringend folgende Amiga 500-Originale: Gods, Robocop 2 und Death Mask (dt.) Zahle auch gut. Angebote an Christian: 034955/20673

Suche dringend Kathedrale, nur Original. Angebote an S. Schirmer, Tel.: 06181/493666

Hilfe! Suche dringend eine Kopie des Handbuchs Fußball Total. Zahle 20,- bis 25,- DM (Amiga 600). Tel.: 07251/87480 ab 17 Uhr, Alex verl.

Suche: Dune II, 1869, Tower Assault AGA, Fire Power, Anstoß AGA, Dynatech AGA, Star Trek AGA, Syndicate, Uridium 2, Paradroid, Archow 1+2. Tel.: 06051/67443

Suche: F-16 Falcon Classic Collection, dringend. Zahle gut! Tel.: 07475/6456

Tausche

Tausche A500-Orig. Theme Park, Der Clou, Dune 2, Populous 2, Sim Ant u.a. gegen BMP, Powermonger, Ancient Art of War in the Sk. 06831/73989 (Daniel)

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe immer neue Spiele. Liste gegen Disk an: Albrecht Cornelius, Bundesstr. 15, 20146 Hamburg. 100% Antwort.

CD32: L. Divil, UFO, Rise o.t. R., Roadk., P. Illusions, Subwar, Clou u.a. Suche: Simon, Steel Sky, Pirates Gold, Dark Seed, Jungle Str., Prey, Skeleton Cr., Lotus. 0384382425

Tausche oder verkaufe: Indy IV, Siedler, Award W. Col. (Sen. Soc., Elite, J. White W. Snooker, Zool) 35,-, Fl GP, Hollywood Pictures 30,-, PQ III 25,-, L. Matthäus 25,-, PQ II 20,-, UGH! Achtung: Wer mir zuerst Disk 2/5 von Anstoß schickt, erhält kostenlos Spiel Dragons of Flame! Telefon: 09354/1069, fragt nach Sven.

Tausche Das Stundenglas und Bandit Kings of Ancient China gegen Monkey 2 oder Flight of the Amazon Queen. Tel.: 05371/54243. Fragt nach Sebastian

Kontakte

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe immer neue Spiele. Liste oder Disk an: Albrecht Cornelius, Bundesstr. 15, 20146 Hamburg. 100% Antwort.

JOKER GALERISTEN! Wir suchen noch Amiga-Grafiker für ein Rollenspiel. Demodisks an: Olaf Gröner, Aachweg 7, 88281 Schlier, Tel.: 07529/3216 FIDO: 2:246/2320.99

Suche Tauschpartner für A2000. Suche Demos & Games. Habe auch Anleitung. Liste unter Dirk Homberg, Gumbinner Str. 19, 48529 Nordhorn

15jährige Amiga-Freunde suchen Amiga/CD32-Freaks ab 13 zwecks Brieffreundschaft. Daniel-San Tummarello, Plutostr. 119, 45888 Gelsenkirchen (Foto)

Suche Leute zum Tauschen von Grafik- und Sounddemos. Schreibt mit Eurer Liste an: M. Steinke, Alte Bahnhofstr. 151, 44892 Bochum

Amigaclub "Deutschland"! 200 Mitgl.! Mindest. 10 PD-Disks + Clubzeitung jährl. Pro Jahr nur 50 DM in bar. Amigaclub "Deutschland", Hofkoppeln 30, 21271 Hanstet

Der Starlight-Amiga-Club sucht

noch Mitglieder! Gratis-Infos gibt es bei: Thomas Gorasdza, Bachtalstr. 154, 66773 Schwalbach-Elm

Wir suchen Amigafreaks mit Interesse am Amiga! CH, BRD oder Aut! Lust, an Disk-Mag mitzuarbeiten? Infos: Amigapoint, Oberweg 1, CH-3360 Herzogenbuchsee

Gratis Diskettenmagazin! Viel Service, Tips + Tricks, Meetings etc. Verlangt Infos bei: Amigapoint, Oberweg 1, CH-3360 Herzogenbuchsee! Tel.: 0041/77572581

Verschiedenes

Verk. 2. Laufwerk Datalux SV 702 für 85 DM, NP 149 DM und BMH für 60 DM, auch einzeln. Tausche auch beides + 50 DM gegen 4 MB RAM-Erw. o.TK. 68EL030 F. A1200. Tel.: 03987/50307 (Jens)

Neueste Demos, Mags, PD-Games, Previews, Werbespiele usw. Listendisk kostenlos. Auch AGA. Z.B. Fears neues Preview. C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Verk. alle AJ von 2/92 - 7/95 u. AG ab 2/93 - 6/95 für à DM 5,-. Tel.: 05121/65828

Verkaufe Amiga-Zubehör, u.a. 300 Spiele, Maus, Bücher, Joystick und mehr. Alles zusammen für 150 DM. Tel.: 07744/5187

Komplette Amiga Joker-Sammlung zu verkaufen (11/89-7/95 + 5 Sonderhefte), 1a Zustand, nur komplett abzugeben, 320 DM. Telefon: 09122/5577

Über 8600 Cheats, Tips, Tricks, Hints, Codes, Lösungen u. Freezeraddys auf 1 Diskette, nur 10 DM! 10 DM an Christian Dahl, Feldstr. 53, 21535 Lüneburg

Verkaufe Amiga Joker 11/91 - 2/93 komplett für 60 DM + Porto, einzeln für 5 DM + Porto. Tel.: 0340/610773 (Matthias)

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an.) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks usw. Supersonderangebote (nur Vorauskasse): Jede Lösung 4 DM. Deutsche Lösungen: Monkey Island I-II, Indy IV, Futurewars, Hook, Neuromancer (von Mo.-Frei. von 14 Uhr bis 19 Uhr). Adresse: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal. Telefon: 09628/8459

Biete Euch Tips und Cheats gegen 3 DM Vorauskasse, einmalige Chance. Adresse: Andreas Nottebaum, Am Kiefernhain 1a, 40885 Ratingen, 02102/18192

Verkaufe Joker-Hefte: 4/92, 9/92, 9/93-2/95. 5 DM je Heft. Telefon: 0421/235231, nach Björn fragen.

Hey! Warum über 5 DM für eine Disk mit 'nem Demo oder PD-Game bezahlen, wenn's auch für nur 1,50 DM geht? Infodisk gg. 2 DM Rückporto bei: Data Domain, R.-Bosch-Ring 23, 49584 Fürstenau

Suche Chip-RAM-Erweiterung auf 2 MB oder mehr für A500. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0208/460961 ab 17.00 Uhr (Sven)

Suchen Sie einen Haupt- oder Nebenverdienst? Dann sind Sie bei uns genau richtig! Wir bieten keine Kettenbriefe, in die man nur Geld hineinsteckt. Wir bieten: kaufmännische Berufe, handwerkliche Berufe, Berufe im Dienstleistungsbereich, eben die für Sie passende Tätigkeit! Schreiben Sie an: Sven Nickel, Hauptstr. 74, 97794 Rieneck (1,- Rückporto beilegen)

Lösungen und Karten zu ca. 500 Spielen für nur DM 4 in Vorauskasse. Bei Andy Nottebaum, Am Kiefernhain 1a, 40885 Ratingen. Telefon 02102/18192, ab 14 bis 18 Uhr

Lösungen: Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Kyrandia 1-3, Gobliins 1-3, Elvira 1+2, Beast 2+3, M. Mansion. Je Lösung 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks usw. Supersonderangebote (nur Vorauskasse): Jede Lösung 4 DM. Deutsche Lösungen: Monkey Island I-II, Indy IV, Futurewars, Hook, Neuromancer (von Mo.-Frei. von 14 Uhr bis 19 Uhr). Adresse: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal. Telefon: 09628/8459

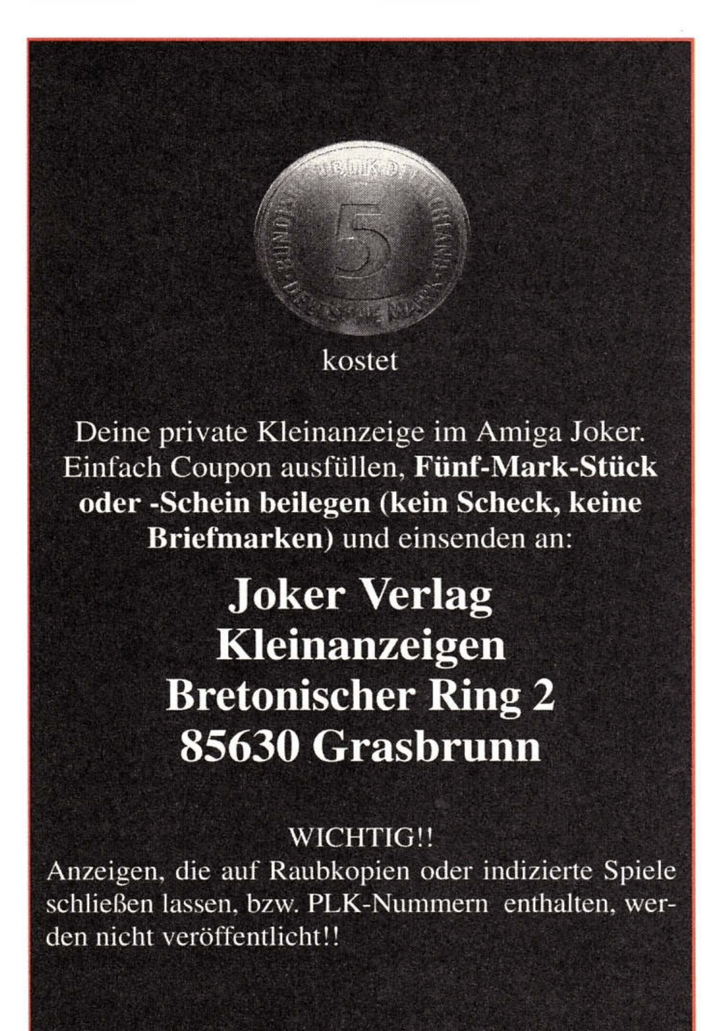
Verkaufe Amiga-Spiele, CDs sehr billig. Liste anfordern. Bitte immer frankierten Rückumschlag. Schreibt an: Patrick Barth, Nr. 15, 07955 Kroelpa

Tips + Tricks - Privatsammlung für 465 Amiga-Spiele gegen Überraschungs-Ei-Figuren oder 23 DM (bar/Bfm). Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

Verkaufe Lösungen zu vielen Adventures! Liste gegen 2 DM in Briefmarken, z.B. Maniac Mansion, Indy 4, Monkey 2, Police Quest 3 usw. Tel.: 0201/222875 (Kristian)

CD32 + 5 Spiele (UFO, Wing C.) für 350 DM, Starlord, B17, Heimdall 2 je 30 DM. Telefon: 03621/402007

Superdisk mit Tricks und Cheats zu über 800 Amiga-Spielen, 10,- DM (inkl. Porto), Update-Möglichkeit. Olaf Ullmann, Ostseestr. 43, 10409 Berlin



KLEINANZEIGEN COUPON

AMIGA Joker

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- ◯ Biete Hardware
- ◯ Biete Software
- ◯ Tausch
- ◯ Suche Hardware
- ◯ Suche Software
- ◯ Kontakte
- ◯ Verschiedenes

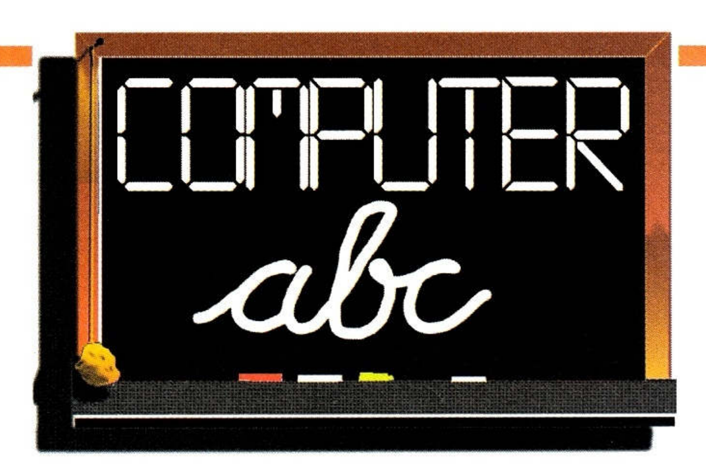
Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift



Solaris: Betriebssystem mit grafischer Benutzeroberfläche für Sun-Workstations, das in der Version 2.0 auch auf PCs lauffähig ist.

Solarzelle: Halbleiterelement, das Licht in elektrische Energie umwandeln kann – wird gerne zum Betrieb von Elektronik-Kleingeräten verwendet, aber auch Lichtschranken bauen auf dieser Technik auf.

Sonderzeichen: Darunter versteht man Satzzeichen wie Punkt und Komma, aber auch landesspezifische Buchstaben. Im Deutschen wären da etwa die Umlaute oder das scharfe S zu nennen.

Sony: Bislang kannte man den japanischen Elektronik-Giganten (der nächstes Jahr übrigens seinen 50sten Geburtstag feiert) vorwiegend als Erfinder des Walkmans oder Hersteller von Fernsehern und CD-Playern – dank der Playstation kennt man ihn jetzt auch als Konsolen-Produzent, und mit Psygnosis hat sich Sony kürzlich sogar ein eigenes Softwarehaus zugelegt!

Sortieren: Ein Begriff, dessen umgangssprachliche Bedeutung man sicherlich nicht weiter erläutern muß. Doch auch im Bereich der Datenverarbeitung wird nach verschiedensten Kriterien sortiert – en gros und en detail. Vor allem Datenbanken frönen einleuchtenderweise dieser Tätigkeit.

Soundblaster: Eine Zusatz-Steckkarte für PCs, die für musikalische Unterhaltung sorgt. Der SB hat sich als der DOSen-Soundstandard überhaupt etabliert, mit dem in Sachen Verbreitung wie auch bezüglich der Softwareunterstützung allenfalls noch das edlere General Midi konkurrieren kann.

Sourcecode: auch als „Quellcode" bekannt – gemeint ist damit das eigentliche Programm einer Software, und zwar in Abgrenzung zu Sound- oder Grafikdaten.

SPACE: Bei „Star Trek" der Ort, zu dem man hingeht, wenn vorher noch nie jemand dorthin gegangen ist; auf dem Keyboard die lange Taste am unteren Rand, mit der man zwischen den Wörtern ein Loch zaubern kann.

Space Invaders: Na, wer kennt das noch aus eigener Anschauung? Alle, die jetzt „Hier!" gerufen haben, dürfen schon mal bei Nobbi vorbeiklopfen, um ihren Rentenantrag abzuholen, dem Rest sei verraten, daß es sich hier um einen legendären Arcade-Automaten aus der Digi-Steinzeit handelt, bei dem man von oben nach unten vorrückende Raumschiffe abzuschießen hatte.

Spalte: Lange haben wir überlegt, ob man uns diesen Begriff nicht als pornographieverdächtig auslegen könnte, doch schließlich ermannten wir uns, das Risiko zu wagen. Wir haben es hier in Wahrheit nämlich mit zusammenhängenden, senkrecht verlaufenden Textblöcken zu tun, mit denen Zeitungen, Zeitschriften und manchmal auch Bücher (man denke etwa an Lexika) ihre Seiten aufteilen, um das Lesen bequemer zu machen. Das Computer-ABC ist beispielsweise vierspaltig – wer hätte das erraten?

Speicher: Grundsätzlich unterscheidet man zwischen Arbeitsspeicher und Permanentspeicher. Zur ersten Sorte gehört das allseits bekannte RAM, welches nur so lange funktioniert, wie es unter Strom steht; bleibt der Saft weg, sind auch die Daten futsch. Dafür arbeiten RAM-Speicher allerdings auch besonders schnell! Man findet die fixen Archivare als (Steck-) Module auf der Platine, als Bestandteil von Hardware-Erweiterungen oder im Prozessor selber als Cache-Puffer. Zweitens wäre die „permanente" Fraktion zu nennen, deren bekannteste Vertreter wohl Diskette und Festplatte sind. Diesen auf magnetischer Basis arbeitenden Dauerspeichern ist in den letzten Jahren mit der CD eine leistungsfähige, optisch orientierte Konkurrenz erwachsen – die aus Herstellersicht zudem den Vorteil aufweist, daß sie nicht so ohne weiteres kopierbar ist. Schließlich wären noch die verschiedenen Versionen der fest verdrahteten Speicher zu nennen (ROM, EPROM usw.), in denen je nach Rechnertyp das Betriebssystem oder zumindest einige grundlegende (Boot-) Routinen verewigt sind. Auch Videospiel-Module arbeiten übrigens gern mit ROMs.

Speicheradresse: spielte in der bisherigen Praxis insbesondere bei PCs eine auffällige Rolle, da es hier häufig darauf ankam, Treibersoftware an bestimmte optimale Stellen des Arbeitsspeichers zu laden, um widerspenstige Spiele zum Laufen zu bewegen. Dieses Problem wird aber mit dem neuen „Windows 95" voraussichtlich der Vergangenheit angehören – dann kann auch die DOSe, was der Amiga schon seit Ewigkeiten kann, nämlich das vorhandene Memory selbständig so zuteilen, wie das Game es eben haben will. Darüber hinaus gibt es auch feste „Anschriften", in denen z.B. für bestimmte Chips gedachte Anweisungen abgelegt werden (insbesondere im Bereich der Grafikdarstellung); diese Adressen lassen sich vom Otto Normal-User nicht verändern.

Speichererweiterung: Tja, das sollte Euch eigentlich kein unbekanntes Wort sein, denn selbst die von Haus aus mit 2 MB RAM ausgestatteten 1200er können für diverse Anwendungen und sogar für manche Spiele durchaus noch so was gebrauchen.

Speicherkapazität: die in KB oder MB gemessene Menge an Bytes, die in einen bestimmten Speicher hineinpaßt. Amiga-Laufwerke vertragen in der Regel Disketten mit einer Kapazität von 720 KB, PC-Floppies kommen mit der doppelten Datenmenge zurecht, die gebräuchlichsten Festplatten liegen (je nach Compi) heutzutage bei etwa 80 MB bis 1 Gigabyte, während eine CD gut 650 MB aufnehmen kann. Im Bereich der RÄMse reicht der Platz von standardmäßigen 2 MB am Amiga bis zu ca. 8 bis 16 MB am PC.

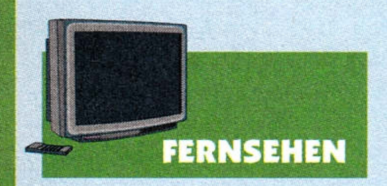
Speichermanager: Hier handelt es sich um DOSen-Soft, die dank „Windows 95" wahrscheinlich kurz vor dem Aussterben steht, denn da das bisher verbreitetste (und spielefreundlichste) PC-Betriebssystem MS-DOS aus historischen Gründen eigentlich nur 1 MB verwalten kann, muß man das zusätzlich vorhandene Memory über diverse softwaremäßige Tricks zugänglich machen. Mit den 95 Fenstern aber soll nunmehr alles anders werden.

Speichern: Vermutlich die wichtigste Tätigkeit beim Computern, denn wer seine Texte, Spielstände oder sonstigen Arbeitsergebnisse nicht auf Diskette bzw. Harddisk bannt, der darf beim nächsten Mal wieder von vorn anfangen...

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



OKTOBER



FERNSEHEN

Am **1. Oktober** sind auf **Premiere** die Saurier los, wenn um 20.15 Uhr der „Jurassic Park" für 126 spannende Minuten seine Pforten öffnet. Neben der dramatischen Story, die Steven Spielberg nach dem Roman von Michael Chrichton inszenierte, verursacht die Tricktechnik von Stan Winston wohlige Schauer – nicht zu vergessen, daß die Echsen größtenteils am Computer (allerdings SG-Workstations, keine Amigas) entstanden! Wer mag, kann zudem Vergleiche mit dem gleichnamigen Game anstellen.

In den neuen Folgen von „Neues... der Anwenderkurs" auf **3Sat** kommen **samstags** um 10.30 Uhr sowohl Einsteiger als auch Profis auf ihre Kosten; diesen Monat steht Microsofts neues Betriebssystem „Windows 95" auf dem Programm. Für Schadenfreude sorgt dabei wieder Christian Spannik, wenn er als „blutiger Laie" seinen Kollegen Michael Kloss mit dummen Fragen nervt.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Kunterbunt geht es beim „Computer-Treff" auf **B3** am **8. Oktober** um 13.30 Uhr zu, denn das Thema heißt diesmal Computergrafik. Wiederholt wird am **10. Oktober** um 13.15 Uhr; und am **12. Oktober** um 23.30 Uhr läuft die Sendung auch in der „Freak Time" des **ORB**.

Live von der IAA meldet sich „Neues... die Computershow" am **16. Oktober** um 19.30 Uhr auf **3Sat** mit Multimedia-Neuheiten.

„Virtuelle Studios – Digitales Fernsehen" erforscht am **22. Oktober** um 10.15 Uhr der „Computerclub" auf **WDR**. Berichtet wird aus dem real existierenden Institut für Rundfunktechnik von ARD und ZDF in München.

Den aktuellen Computertip gibt Günter Alt am **26. Oktober** um 21 Uhr im **ZDF**-Wirtschaftsmagazin „WISO" – anschließend landet er zusammen mit den anderen Tips auf der „WISO"-Monatsdiskette.



RUNDFUNK

Am **5. Oktober** um 20.05 Uhr entführt uns **Bayern 2** mit „Virtuella", einer weiteren Folge der SF-Krimiserie „Der letzte Detektiv", ins Jahr 2014: nach Babylon, Vereinigte Staaten von Europa.

Privatdetektiv Selb soll Einbrüche ins werkseigene Rechnersystem aufklären – leider versteht er von Computern genauso wenig wie sein Hauskater! Zu hören ist „Selbs Justiz" am **14.** und **21. Oktober** um 11.05 Uhr auf **WDR Radio 5**.

Können Computer in der Schule verkrustete Strukturen aufbrechen oder schädigen sie das Sozialverhalten? „Schule im Cyberspace" berichtet in der Reihe „Forum der Wissenschaft" am **19. Oktober** um 19.30 Uhr auf **Bayern 2** vom Stand der Diskussion.

1938 löste Orson Welles mit seinem SF-Hörspiel „The War of the Worlds" (das eine Invasion vom Mars vorgaukelte) eine Panik unter den US-Radiohörern aus. Mit kritischen Anmerkungen versehene Ausschnitte daraus sendet **WDR Radio 3** am **24. Oktober** um 21 Uhr.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Das **hr**-Computermagazin „Chippie" verstrickt sich am **7. Oktober** um 15 Uhr im „Internet".

Ebenfalls am **7. Oktober** meldet sich Andreas Vohwinkel um 10.15 Uhr unter dem Stichwort „Telejet SaferFax" aus seiner „ComputerCorner" auf **Ruhrwelle Bochum**. Am **16. Oktober** kommt die Sendung zur gleichen Zeit live von der „Systems" in München.

Am **9. Oktober** gibt es bei **Radio Europe** ab 17 Uhr „Bit für Bit" Informationen für Computer-Freaks.

Radio Flensburg macht am **21. Oktober** ab 18 Uhr „Online On Air" Musik mit dem Computer.

Zwei Stunden frische „Chips und Bits" gibt es am **30. Oktober** um 20 Uhr auf **Radio B Zwei**.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Anwender-Trickkiste.

Auch immer **montags**, allerdings um 17 Uhr, schickt **Radio Hamburg** „Chipsfrisch" die Bits über den Äther.

Ebenfalls **montags** trifft man sich um 17.40 Uhr bei **Radio Mainwelle** in der „Computer-Ecke".

Auch am **Montag**, aber nur zweimal monatlich, serviert das Magazin „Fatal Digital" im Jugendprogramm „Zündfunk" frischen Digi-Zündstoff – um 16.30 Uhr auf **Bayern 2**.

Die neuesten „Spiele-Hits des Nordens" stellt „Club Online" am letzten **Mittwoch** des Monats um 19 Uhr auf **NDR 2** vor.

Der „Point – Computerspiel-Tip" geht **donnerstags** ab 18 Uhr an die Hörer von **SDR 3**.

Guter Rat ist nicht teuer, wenn man ihn **samstags** ab 10.45 Uhr im „Ratgeber: Computer" auf **WDR 5** hört.

„Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt **samstags** ab 16.30 Uhr ein Computer-Special.

(Barbara Grohmann)

COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

Sender	Tafeln	Thema
ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafel 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3Sat	Tafel 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
Viva	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
Pro 7	Tafeln 190/191	Computernews

STROMAUSFALL.



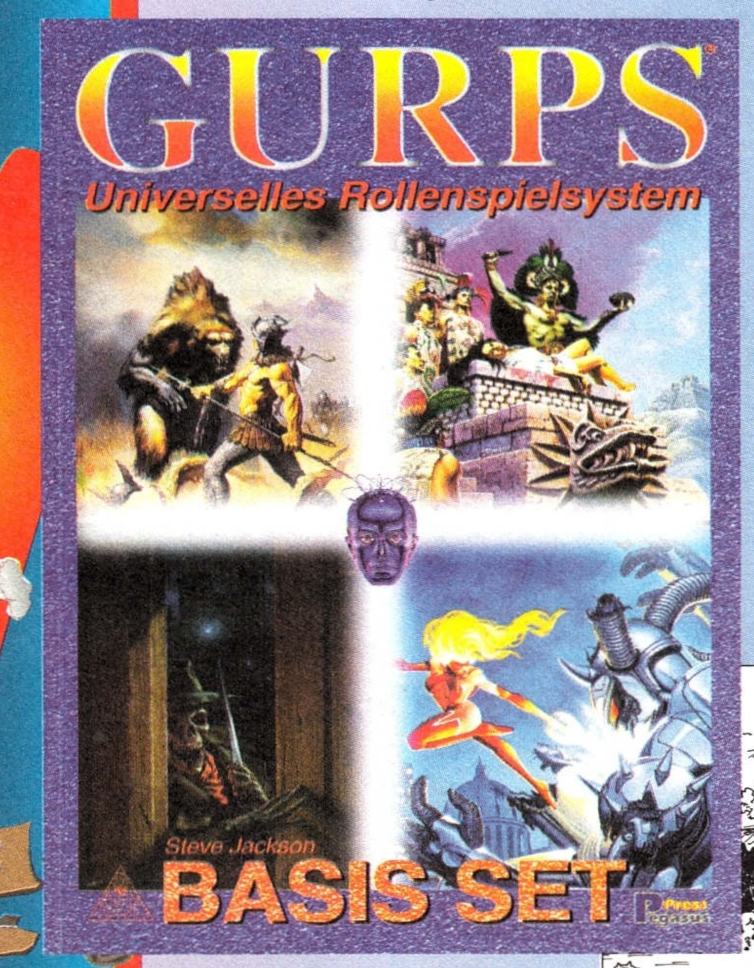
Wer unsere beiden aktuellen Testkandidaten wegen ihrer Namen als Nachwehen zum feuchtfröhlichen Bierspiel-Besäufnis der letzten Ausgabe deutet, irrt gewaltig: GURPS und ERPS sind keine ekligen Rülpslaute, sondern Kürzel für ganz tolle Rolli-Systeme!

GURPS

So steht GURPS schon mal für „Generic Universal Role Playing System", womit gemeint ist, daß man diesen jüngst ins Deutsche übersetzten Geniestreich des Abenteuer-Opas Steve Jackson prinzipiell auch mit anderen Titeln bereits existierender Rollenspiel-Systeme vermauscheln kann – weil er in seinen Grundregeln bewußt relativ einfach gehalten ist, den Umgang mit Schwertern ebensowenig scheut wie den mit Schrotflinten oder Stunnern und schließlich noch einige wohldurchdachte Hinweise für Wanderer zwischen den Welten zu bieten hat. Trotzdem möchten wir an dieser Stelle mal loswerden, daß uns all die universellen Mix-Systeme letzten Endes nicht recht überzeugen: Bier bleibt Bier, und Schnaps ist Schnaps; Schnier oder Baps müssen unter dem Strich immer faule Kompromisse bleiben…

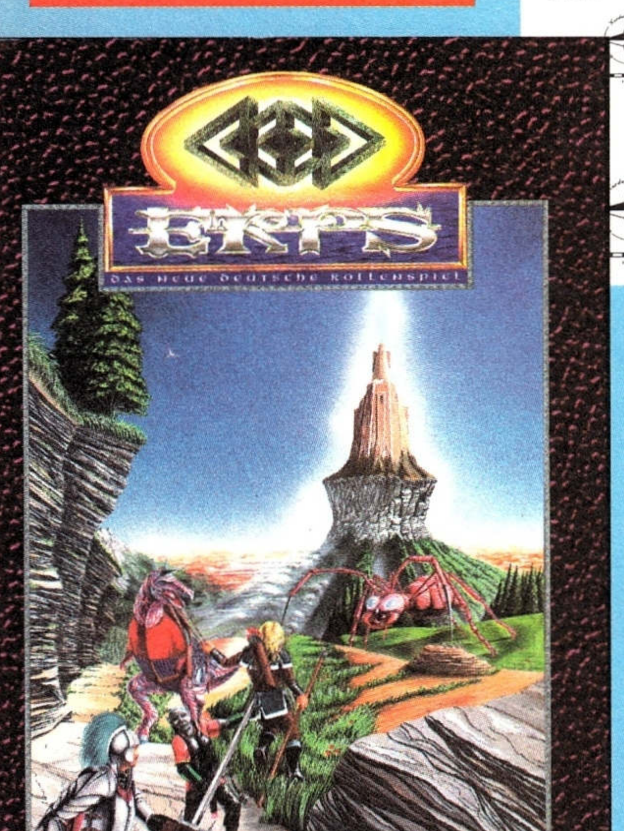
Aber die Misch-Möglichkeiten sind ja auch bloß eine Dreingabe, denn GURPS ist auch für sich allein genommen eine gute Sache – nicht zuletzt wegen seines sehr reizvollen Personal-Editors. Hier muß nämlich eine gewisse Menge an Punkten auf grundsätzliche Attribute wie Stärke oder Intelligenz verteilt werden, während sich gleichzeitig „Vorteile" (z.B. Sprachbegabung bzw. Psi-Resistenz) und „Nachteile" (etwa Alkoholismus oder Lüsternheit) in etwa die Waage halten sollten. Auch mit dem hiesigen Kampfsystem kommt man bald prima zurecht, selbst wenn dessen stark taktische Orientierung auf den ersten Blick ein wenig kompliziert anmuten mag. Aber indem das Regelwerk massiv mit Beispielen arbeitet, gehen dem Spieler die diversen Berechnungen, Boni und Mali doch recht flott in Fleisch und Blut über. Trotz einiger guter Ideen bleiben die Regeln zu Magie und übersinnlichen Fähigkeiten allerdings eher allgemein und etwas unscharf, doch das liegt wohl in der Natur der Sache, wenn die von Spielewelt zu Spielewelt so unterschiedlich ausgelegten Fachgebiete systemübergreifend berücksichtigt werden sollen: Mal kann jeder zaubern, mal nur ausgewählte Charaktere, und dann wieder hat man es (etwa bei SF-Backgrounds) mit völlig nichtmagischen Geschichten zu tun, in denen allenfalls jemand im Gedankenlesen bewandert sein mag.

Tja, und wer das alles einfach mal unverbindlich ausprobieren möchte, der kann sich hier auch die aufwendigen Vorbereitungen für einen kompletten Spieleabend sparen und auf die Schnelle zu einem nett gemachten Solo-Abenteuer greifen. Soweit Ihr also nach einem flexibel einsetzbaren System sucht, solltet Ihr dieses 300seitige Paperback auf alle Fälle in die engere Wahl ziehen.





ERPS



Ganz aus deutschen Landen stammt dieses brandneue Rollenspiel, das die wahre Bedeutung seines seltsamen Titels partout geheimhält – da als Autor Ernst-Joachim Preussler firmiert, gehen wir einfach mal freihändig davon aus, daß „Ernstis Role Playing System" des Rätsels Lösung ist. Wie auch immer, der ERPSenzähler kommt jedenfalls auf gut 200 Seiten eines fest gebundenen und professionell verarbeiteten Edelpapierbandes, dessen Inhalt sich vornehmlich an erfahrene Könner richtet.

Zumindest sollte man sich vor dem Kauf darüber im klaren sein, daß hier Tabellen, Prioritäten, Fertigkeitsnetze und modifizierte Lernpunktwürfe zuhauf auf den Fantasy-Helden warten. Wer sich also nicht zur erzählenden Schule rechnet, der ist schon mal ein vielversprechender Kandidat für den ERPS-Fanclub, zumal nach dem ganzen Formelkram (im Gegensatz zu GURPS) eine recht interessante und detaillierte Hintergrundwelt beschrieben wird, die in späteren Publikationen noch weiter ausgeführt werden soll. Einstweilen ist aber nur der Abenteuer-Kontinent Doria bekannt, dessen abwechslungsreiche Landschaft in viele kleinere Reiche mit ganz unterschiedlicher Kultur und Regierungsform zerfällt.

Interessant wäre noch die Zauberei, die in Doria insgesamt keine übermäßig große Rolle spielt und auch im Regelwerk etwas anders als gewohnt gehandhabt wird. Der geneigte Held darf nämlich im Prinzip seine eigenen Spells entwickeln (indem er seinem Dungeon Master haarklein erzählt, was die Sache bewirken soll) und durch ständige Übung immer besser mit ihnen umgehen lernen. Wozu dann allerdings in den Anhängen auf über 20 Seiten vorgefertigte Sprüche abgedruckt sind, will nicht recht einleuchten; wäre es dabei nur um ein paar Beispiele gegangen, hätten schließlich auch ein oder zwei Seiten gereicht!? Viel sinniger erschien uns dagegen das umfangreiche Instant-Spielmodul für drei bis sechs Helden mit niedriger Erfahrungsstufe, und auch die zusätzlich angedachten Szenarien geben sicherlich manch packende Geschichte her.

WIGS?

Ja, wir können auch abkürzen! WIGS? steht nämlich für „Wollt Ihr Gratis Spielen?" und ist als dezenter Hinweis auf die traditionelle Verlosung unserer Redaktionsexemplare gedacht. Wer dabeisein möchte, der beantworte uns per Postkarte zumindest eine der folgenden Fragen: Für welche anderen bekannten Spiele zeichnet GURPSer Steve Jackson noch verantwortlich? Welche anderen Rollenspiele mit „RPS"-Abkürzungen gibt es noch? Netterweise begnügen wir uns jeweils mit einer Nennung, während es letztes Mal um Ulrich Kiesow und/oder einen Bierdeckel samt Ausweis-Kopie ging. Falls Ihr mitgegangen seid, dürft Ihr jetzt mal in der Ruhmeshalle nachblättern, ob's gutgegangen ist… (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

GURPS

Spielmaterial: 69%
Spielregeln: 78%
Spielreiz: 74%
Schwierigkeit: Für Geübte
Besonderes: Für 10,– DM mehr gibt es ein Hardcover-GURPS, das mit Jackson-Autogramm geliefert wird!
Preis: ca. 55,– DM
Bezug: Pegasus Spiele
Dieselstr. 1
61169 Friedberg

ERPS

Spielmaterial: 84%
Spielregeln: 69%
Spielreiz: 72%
Schwierigkeit: Für Könner
Besonderes: Auch ERPS erhebt den Anspruch, mit anderen Systemen kompatibel zu sein – aber weit ist es damit nicht her.
Preis: ca. 39,– DM
Bezug: Ulrich Roos Spielwaren
Webergasse 2
65719 Hofheim



Gedicht gefällig? Nein?! Trotzdem: Der Sommer flieht mit schnellem Schritt, doch nimmt er nicht das Coin Op mit – denn grad im Herbst bei Regenflocken, tut man gern unter trockenen Arkaden zocken!



BUBBLE SYMPHONY

Auch wenn wir in den Einleitungen schon stimmiger und vor allem grammatikalisch richtiger gedichtet haben, ist dieser neue Taito-Automat doch ein Gedicht – vor allem für die vielen Fans der niedlichen Hüpf-Klassiker vom Schlage eines „Bubble Bobble". Ab sofort steht nämlich eine Fortsetzung der putzigen Saga in den Spielhallen: Die Knuddelmonster Bubble und Bobble sind samt ihren Freunden in einem gefährlichen Phantasieland gefangen; erst nach Pulverisierung aller Feinde öffnet sich der Ausgang in die reale Welt. Dazu fangen die Helden ihre Gegner mal wieder mit Hilfe von Seifenblasen ein und hüpfen ihnen dann herzhaft aufs eingeseifte Haupt. Bei der Figurenwahl sollte der Spieler allerdings sehr genau auf die jeweiligen Eigenschaften achten, denn während Bobble sich z.B. sehr fix bewegen kann, beherrscht sein Freund Coron das Blasen-Blasen schneller als drei Blitze. Fazit: Die niedlichsten Helden der Arcade-Geschichte, Bonbon-Grafiken, herzallerliebste Animationen, witzige Sounds und ein ausgetüfteltes Gamedesign machen die neuen alten Plattformen zum reinen Vergnügen!



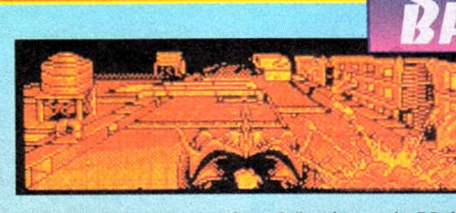
THE KING OF FIGHTERS '95

Jetzt ziehen wir härtere Bandagen an, denn hier treffen sich die besten Kämpfer aus diversen SNK-Hits (wie z.B. „Art of Fighting" oder „Fatal Fury"), um sich gegenseitig die Pixelköppe einzuschlagen. Jedes der aus aller Herren Länder eingetrudelten Männlein und Weiblein verfügt neben den Standard-Kicks natürlich über individuelle Special-Moves, wobei das Besondere daran ist, daß jeder Spieler hier mit drei Figuren antritt, die als Team agieren – wenn auch immer schön der Reihe nach. Trotzdem, so sind immerhin über 2.000 verschiedene Kombinationen möglich! Und sauber animierte Charaktere, abwechslungsreiche Backgrounds, solider Sound und ein rundum (kampf-) starkes Gameplay sind für Kenner der Neo Geo-Prügeleien rund um Ryo und Co. ja ohnehin Ehrensache.





BATMAN FOREVER





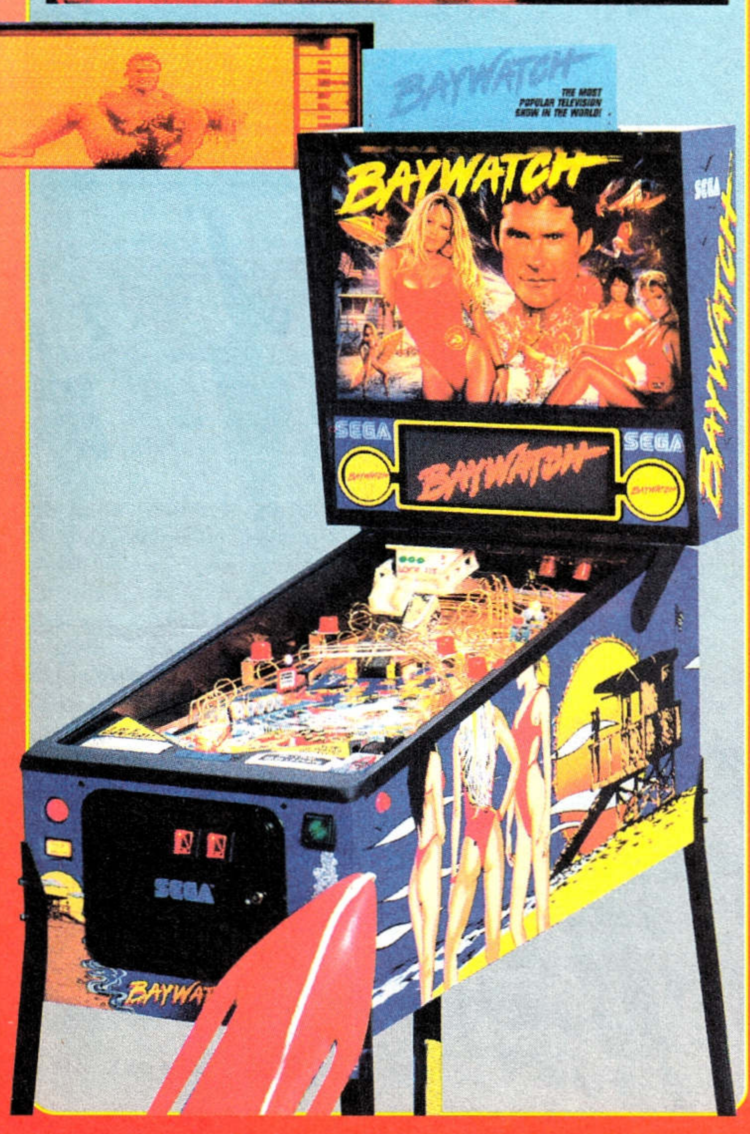
Abschließend folgen noch zwei Empfehlungen für Freunde der silbernen Kugel, wobei der berüchtigte Flattermann im Fledermauskostüm hier jenen Ehrenplatz einnimmt, der ihm in der wenig originellen Filmvorlage versagt blieb. Sega ließ sich bei der Verflipperung des Movies mit Val Kilmer, Jim Carrey und Thommy Lee Jones nämlich nicht lumpen und hat halb Gotham auf dem Spielfeld untergebracht – samt sinnvoll integrierter Bathöhle und Batwing, der längsten Rampe in der Flipper-Historie und einem stilecht gestylten Kugelabschuß. Kurzum, eine poppig-bunt leuchtende Mausefalle, die durch viele Gimmicks und überzeugendes Design besticht.



BAYWATCH

Neben dem kassenträchtigsten Film des Jahres versilberte Sega kürzlich auch die angeblich meistgesehene TV-Serie aller Zeiten. Fans von SAT 1 bzw. David Hasselhoff dürfen sich über die Originalstimme des Teenie-Idols freuen, Freunde üppiger Proportionen auf das Konterfei von Pamela Anderson im Badeanzug. Und wer schließlich beim eigentlichen Flipper das Besondere sucht, wird ebenfalls fündig: Auf dem Tableau wartet ein Wachturm, im Soundchip heulende Sirenen und am Score-Display ein Extra-Videospiel, bei dem man allen Ernstes seine Qualitäten im Schanzenspringen testen kann! Doch auch die neuen, rundum geschlossenen „Leiterbahnen" (sie ermöglichen kräftigere Schüsse) und eine innovative Kugelarretierung für besonders spektakuläre Multibälle dürften so manchen Rettungsschwimmer aus dem Strandkorb reißen!
(Manuel Semino)





JOKER SHOP

Nr. 100001
DAS SAMMLER-ANGEBOT:
Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 mitsamt einem schicken Sammelordner!
Für sagenhafte 50,– DM



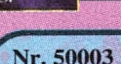
Nr.900005
Disketten-Aufkleber – Jetzt im neuen Design: Noch praktischer mit großem, liniertem Schriftfeld, noch schöner, weil „ums Eck" farbig bedruckt. Die coolen Sticker für Eure coolen 3,5"-Scheiben!
Für selbstklebende DM 4,– pro Bogen (acht Stück)

NUR NOCH DM 19,90

Nr 70001
Exklusiv-CD – Wir bieten die tolle CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck in handsignierter Sonderauflage an: „Turrican". Es warten 16 Spitzentracks mit Top-Sounds und Bonus-Samples!
Einst für klangvolle DM 31,–, jetzt nur noch DM 19,90

STATT 39,80 DM
NUR NOCH 19,80 DM!

Nr. 70002
Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!
Bloß noch 19,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)





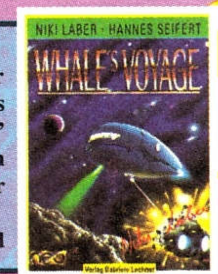


Nr. 900007
Joker-Telefonkarte – Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,– DM!
Für gut angelegte 29,– DM pro Karte

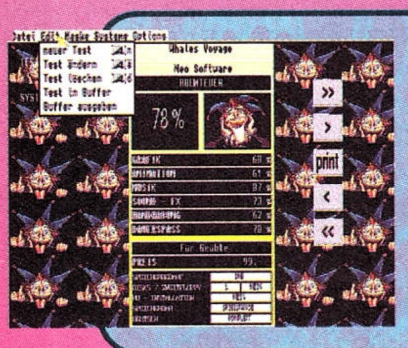


Nr. 500001
Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die 3,5''-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,– pro Disk

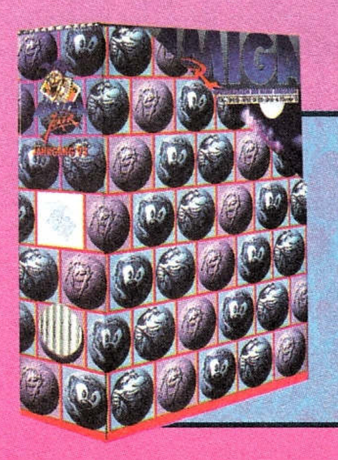
Nr. 50003
Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage" samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert!
Nur noch leserliche 19.– DM pro Band



NUR NOCH 19,– DM



Nr. 900009
Joker-Archiv – Diese editierbare Datenbank holt Euch alle Testergebnisse nach Suchkriterien auf den Screen, bietet als Bonus noch Preislisten und kommt auf zwei Disketten, die automatisch AGA erkennen, daher!
Für gut archivierte DM 15,–



Nr. 900004
Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus!
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,–

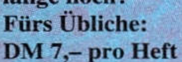








Nr. 200000/400000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie" und „Adventures" bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast", wo zudem die Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 100000
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
Fürs Übliche:
DM 7,– pro Heft



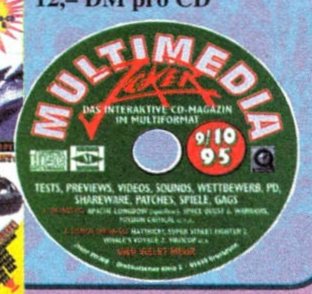
Nr. 500002
Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
Für gut abgerollte DM 15,–

Nr. 300000
Horizonterweiterung – Mit dem „PC Joker" wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
Für die gewohnten DM 7,– pro Heft

Nr. 600000 ohne CD
Nr. 660000 mit CD
Multimedia Joker – Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe" voller Demos, Sounds und Gags.
Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,– ohne CD

Nr. 670000
Multimedia Beilag-CD: Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen, da es auch für Amigas mit CD-ROM viel zu bieten hat.
Für unverzichtbare 12,– DM pro CD

NEU



Ich bezahle ○ per Nachnahme ○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
○ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐11/91 ☐9/92 ☐10/92 ☐11/92 ☐12/92 ☐1/93 ☐2/93
		☐3/93 ☐4/93 ☐5/93 ☐7/93 ☐9/93 ☐10/93 ☐11/93
		☐12/93 ☐1/94 ☐2/94 ☐3/94 ☐4/94 ☐5/94 ☐7/94
		☐9/94 ☐10/94 ☐11/94 ☐12/94 ☐1/95 ☐2/95 ☐3/95
		☐4/95 ☐5/95 ☐7/95 ☐9/95
100001	Sammlerangebot	☐Alle AJ Hefte von 1993 & Sammelordner
200000	Sonderheft	☐Strategie ☐Adventures
300000	PC Joker	☐6/92 ☐1/93 ☐ 2/93 ☐3/93 ☐4/93 ☐6/93 ☐8/93
		☐9/93 ☐10/93 ☐11/93 ☐12/93 ☐1/94 ☐2/94 ☐3/94
		☐4/94 ☐6/94 ☐8/94 ☐9/94 ☐10/94 ☐11/94 ☐12/94
		☐1/95 ☐2/95 ☐3/95 ☐4/95 ☐6/95 ☐8/95 ☐9/95
		☐10/95
400000	Megablast	☐1/92 ☐4/93 ☐1/94 ☐2/94 ☐3/94 ☐4/94
500001	Cheat Disk	☐Nummer 1 ☐Nummer 2
500002	Mousepads	☐Stück
50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	☐Stück
70001	Turrican-CD	☐Stück
70002	Joker-Bücher	☐Amiga Joker Hits ☐PC Joker Hits
600000	Multimedia Joker	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95
660000	Multimedia Joker + CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95
670000	Beilag-CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95
900004	Joker Sammelordner	☐Stück
900005	Disksticker	☐Bogen á 8 Stück
900007	Joker-Telefonkarten	☐Stück
900009	Amiga Joker Archiv	☐Stück

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT´S NATÜRLICH AUCH!

SECHS JAHRE AMIGA JOKER

DIE PARTY STEIGT AM 27. OKTOBER

Sex ist toll, und sechs Jahre sind auch nicht zu verachten. Aber noch beachtlicher wird unsere **JUBILÄUMS-AUSGABE**, denn hier findet Ihr die aktuellsten Tests, die informativsten Previews, die interessantesten Specials, die preisträchtigsten Wettbewerbe und die exaktesten Lösungshilfen weit und breit – sowie nur im nächsten Heft als Geburtstagsüberraschung **DUNGEON BLASTER V – DIE RACHE DES STAATSANWALTS**!

Doch sollt Ihr ja im November nicht bloß mit diesem Live-Rollenspiel zum Mitmachen Euren Spaß haben, weshalb wir Euch bleistiftsweise Tests zu weiteren Dungeon-Hämmern ankündigen können: **ALIEN BREED 3D** und **CITADELL** sind im Anmarsch! Mit **PRIMAL RAGE** kommen auch noch schlagkräftige Monster auf Euch zu, und mit **STREET FIGHTER II TURBO** mehr oder weniger menschliche Raufbolde. Astronauten dürfen sich auf **STAR CRUSADER** freuen, Lemming-Fans auf **WORMS** und alte Siedler auf die neuen **BALDIES**. Fehlen noch die Abenteurer, und für die haben wir bereits **SPERIS LEGACY** vorgemerkt.

Merkt Ihr Euch also bitte den 27. Oktober vor, zumal das Geburtstagsheft auch eine **KOMPLETTLÖSUNG ZU DUNGEON MASTER II**, einen multimedialen **AMIGA CD-JOKER** sowie das Hardware-Highlight **DER NEUE AMIGA-MONITOR VON ESCOM** beinhalten wird. Das alles und mehr gibt's in vier Wochen am Kiosk, während Abonnenten bereits etwas eher die Korken knallen lassen dürfen – schon weil sie auch Geld gespart und eine Top-Prämie geschenkt bekommen haben!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Cosmos
Kunkelstr. 125
41063 Mönchengladbach
Tel.: 02161/92740

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Kingsoft
Grüner Weg 29
52070 Aachen
Tel.: 0241/152051

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS

PATRICK PAWLOWSKI Software-Service

Kiefernweg 7 - 21789 Wingst

Bestellannahme: 04777-8356 Fax 04777-435

Wir sind da: **Mo.-Do. 9.00 - 18.00 Uhr, Fr. bis 15.00 Uhr**

Spiele für je 5,00 DM

F001 Tom´s Imbiss Imbissmanager-Spiel
F002 Black Bellt Karatespiel
F003 Paja Flipperähnliches Spiel
F004 Master of the Town Straßengang-Spiel
F005 The Last Refuge Actionr.Rettungsspiel
F006 Boinng! Witziges "Mofa-Spiel"
F007 Hyperball TipKick-ähnliches Sportspiel
F008 Bill Mischung aus Billard und Minigolf!
F009 SkyFlyer Luftkampfspiel (Actionspiel)
F010 SnackMan PacMan wie ihn jeder kennt!
F011 SkeetShooting Amiga-Tontaubenschießen
F012 AirFight Kampfhubschrauber-Spiel
F013 SuperTwinTris Erweiterte Tetris-Variante
F014 Defenda Umsetzung des Klassikers
F015 AirMania Witziges Flughafenlspiel
F016 Cincinetti Five-Card-Stud-Poker-Spiel!
F017 Pod Schnelles Action-Ballergame!
F018 Mayhem Gangsterjagd per Patrouillen-Boot
F019 The Puggles Rettungsspiel mit vielen bekannten Spielideen!
F020 Wonderland Witziges Plattformspiel
F021 BagitMan Plattformspiel wie aus 64er Zeiten. Schlüpfen Sie in die Rolle eines kleinen Diebes.
F022 Parachute Joust Lufkampf um einen Fallschirm
F023 ShuffleRun Denk- und Geschicklichkeitsspiel mit Scrolling-Bildshirm.
F024 ScumHaters Kämpfen Sie gegen Straßen-terror. Action-/Ballergame.
F025 Feeding Frenzy Lustiges Auffangspiel
F026 Nebula Futuristisches Panzerspiel
F027 Das Schmutzige Erbe Umweltabenteuer
F028 Atishoo Denkspiel mit Spielsteinen.
F030 Battle Cars 2 Actionspiel mit 3D-Labyrinth
F031 Cardory Memoryspiel mit Skatkarten.
F032 Cow Wars Merkwürdiges Ballerspiel, mit Kühen in der Hauptrolle.
F033 TotalFire Ballergame mit Panzern, Hubschraubern usw.
F034 Mr. Brownstone Bekanntes Spielprinzip: Unterirdische Diamantensuche.
F035 Son of Blagger klassisches Plattformsspiel
F036 Olempiad Olympiade der Lemminge: Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern Schwimmen, 100-Meter-Lauf. 2 Disk
F037 ZerberkAllein gegen zig Roboter!
F038 Roach Motel Plattformspiel mit lustiger Handlung.
F039 Conquest + Dominion Strategiespiel
F040 Blaster Ballerspaß wie in der Spielhalle mit Alpha-72-Fighter.
F041 Baldy Jump `n´ Run der Extraklasse
F042 Silver Blade Superschnelles Actiongame im Kampf gegen Aliens.
F043 Weedy Kämpfen Sie gegen Unkraut!
F044 Willy Worm Witzig gemachtes Wurmspiel
F045 Shanghai93 Brettspielumsetzung
F046 Colorix Hier ist die richtige Anordung von farbigen Kugeln gefragt.
F047 Insectoids 2 Klssisches Baller-Actionspiel
F048 68000er Spiel Wirtschaftsspiel um die Herstellung von Computer-Chips
F049 Squigs Eine weitere Tetris-Variante
F050 Mine Trasher Minenaufräumarbeiten Arbeiten werden durch Außerir ische gestört.
F051 Space Walker Raumschiff-Labyrinth-Spiel
F053 Amiga-Tanx Klassisches Panzerspiel
F054 Crazy Froggy Als Frosch hüpfen Sie eine Straße entlang.
F055 Boomerang Kampfspiel mit Bumerang
F056 The Real Popeye Tolles Plattformspiel aus 64er Zeiten als Amigaversion
F057 Winning Post Tolle Simulation eines Spielautomaten mit vielen Details.
F058 Bat Dog Jump `n´Run vom Feinsten.
F059 Arena 2 Roboter bekämpfen sich.
F060 SkyFlyer II Doppeldecker-Baller-Action.
F061 High Reflection Geschicklichkeitsspiel mit Leveleditor.
F062 Quick Money Ballerspiel mit geteiltem Bildschirm für 2 Spieler.
F063 Vogone Actionspiel mit einem Riesen-Dino als Hauptfigur.
F064 Bierschen Verteitigen Sie Ihre Biervorräte mittels Raumschiff.
F065 TomCat Steuere eine Kampfmaschine!
F066 Amiganoid Neue Breakout-Variante!
F067 Cards Umsetzung einer Patience.
F068 Rummy Amiga-Rommé-Umsetzung.
F069 Pac Attack Besondere Tetris-Variante von Spielekonsolen bekannt.
F070 Maityessae Etwas anderes Ballerspiel mit Riesenhasen und Bäumen
F071 Bomb Jacky Bombeneinsammeln als Mitglied einer Antiterror-Truppe. (1.5 MB)
F072 Roton Steuern Sie Ihren Kampfflieger durch ein Asterioden-Feld
F073 Yum Yum Noch ein Pillenfresser. Super!

Star-Trek-Spiele

Eine Extrarubrik für alle Enterprise-Freunde (nicht Kick 3.0

O **S12 StarTrek** (2)	Enterprise-Spiel (T. Richter)	10,00
O **S65 StarTrek** (2)	weiteres Spiel (J. Barber)	10,00
O **S66 StarTrek** (3)	dito (von E. Gustafson)	15,00
Welches Spiel? Am Besten alle drei (7 Disks) für		**30,00**

F074 Rebound Starke Ping-Pong-Umsetzung
F075 Spectrum Befreien Sie sich mit Ihrem Fighter. Tolles Actionspiel!
F076 Galaxy 93 Lustige Galaga-Umsetzung!
F077 Magic Turn Interessantes Knobelsspiel!
F078 Das Telekommnado II Sie sind von der Entstörungs truppe der Telekom!
F079 Colonial Conquest Weltraum-Strategie
F080 Star Trek Action Ballerei mit der Enterprise
F081 Flickenteppich Bekanntes Solitaire-Spiel jetzt für Ihren Amiga!
F082 Amiga-4-Gewinnt Amiga-Umsetzung!
F083 Eric the Warrior Eric muß sich durch dunkle Verliese kämpfen!

Spiele für 5,00

F084 Dune Buggy Buggy-Hindernisfahrt!
F085 Mastermind Ein Denk- u. Taktik-Klassiker
F086 Crazy Sue Wird Crazy Sue den Zauberer bezwingen. Jump and Run!
F087 Space Zap Feindliche Schiffestehen auf Ihrer Abschußliste!
F088 Pee Bee Kampfbiene im Spielzeugland!
F089 Mine Runner Loderunner wie in 64er Zeiten
F090 Jolly Royal Pokerautomat-Simulation!
F091 Planspiel Börse Börsensp. mit Startkapital
F092 Micro Market Aktien kaufen und verkaufen
F094 High Octane Atemberaubendes Car Racing
F095 Helicopter Mission Hubschraubereinsatz
F096 Black Jack Trainer Super 17+4-Verschnitt mit Trainermodus.
F097 Lady Bug Lustiges Käferspiel
F098 Game of Zynk Hier geht es wiedereinmal um herabfallende Steine. Super!
F099 Ajeeb Chess Schachspiel, klein aber fein!
F100 Nostalgium Grafisch aufwendiges Ballerspiel Action pur!
O **S01 Fußballmanager** (A500) für Fußballfans.
O **S02 Xytronic** Weltraum-Handelsspiel

Spiele für 6,50

O **S03 Imperium Romanum** Strategiespiel
O **S04 Dragon Tiles** Shanghai-Variante!
O **S05 Imperium** Strategiespiel um Macht
O **S06 DeluxePac** Pac-Man-Variante
O **S10 Megaball 2.1** Super-Breakout-Spiel6
O **S10a Megaball AGA**
O **S13 Risk** Risiko-Computerversion
O **S15 Kalah** afrikanisches Brettspiel
O **S16 Lucky Loser** Geldspielautomat-Simulation
O **S17 Flaschbier** (A500) Das Werner-Spiel
O **S18 Backgammon** tolle Brettspielvariante
O **S20 Derby** Galloppersimulation!
O **S24 MastermindPlus** Bekanntes Denkspiel!
O **S25 Der Energiemanager** Energiesparspiel
O **S26 Mechforce** Kampf der Giganten
O **S27 Mensch ärgere ....** Brettspielumsetzung
O **S29 Billard** Pool, Karambolage, Dreiband
O **S30 Schach** Spielstarkes Schachspiel
O **S34 Glücksrad 2.0** Bekanntes Quizspiel
O **S36 Das Erbe** das Umwelt-Abenteuerspiel
O **S37 Europaspiel** Spiel rund um Europa
O **S40 Fighting Warrior** Karatekampfspiel (!)
O **S41 Das Erbe 2** Das schmutzige Erbe!
O **S47 Ahoi 2.01** Schiffe versenken
O **S48 SuperKniffel** Spannendes Würfelspiel
O **S49 Monsterquiz** Lustiges Quizspiel

Spiele für 6,50

O **S51 Autorennen** Meistern Sie den Parcours
O **S53 TetrisPro** Herabfallende Steine ordnen
O **S54 Mühle und Dame** 2 beliebte Brettspiele
O **S55 Korn 1.0** Handelssimulation a la Kaiser
O **S56 17 + 4** bekanntes Kartenspiel
O **S57 BattleLand** Panzerkampfspielsimulation
O **S58 Eishockey** Actionreiches Sportspiel!
O **S59 Poker** Computerumsetzung des Spiels
O **S60 Skat** beliebtes Kartenspiel
O **S62 Nukes`R'Us** Moderne Risko-Variante!
O **S64 Kreuzwort 2.00** Amiga-Kreuzworträtsel
O **S72 Monopoli** beliebtes Brettspiel
O **S73 MahJongg1.5** Amiga-Version des PC-Klassikers (asiatisches Brettspiel)
O **S74 Subs** Flugzeuge von U-Boot abschießen
O **S75 SkateTribe** Skateboardspiel!
O **S76 Ork Attack** eine Burg verteidigen

PD-&Low-Cost-Software

In dieser Anzeige finden Sie eine Auflistung ausgewählter Software-Hits für Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000 und 4000. Die Lieferung erfolgt auf 3,5"-Qualtitäts-Disketten und sind für jeden Amiga geeignet (sofern nicht anders vermerkt)

Spiele für 10,-

O **S77 18 Holes** tolle Golf-Spiel-Simulation 10,00
O **S78 Wrestling** mit Spitzengrafik! 10,00

Spiele für 15,-

O **S61 In Seenot** (3) Umfangr. Textadventure mit Editor für eigene Spiele 15,00
O **S67 Spiele-Pack 1** Tetrix, Klondike, Canfield (2 Patiencen) Tiles (Brettspiel), Sorry(Mensch ärgere...) **Buch und Disk** 15,00
O **S68 Spiele-Pack 2** Welltrix (3D-Tetrix), Wanderer (Boulder Dash-Variante), SolitaireX **Alles auf einer Disk mit Buch** 15,00
O **S70 Spiele-Pack 4** Bullrun (US-Bürgerkrieg), Iff2Pics (Puzzle), King´s Korner, Larn (Adventure), Paranoids (lustiges Brettspiel) **Disk mit Buch** 15,00
O **S71 Spiele-Pack 5** Running (Pac Man), Patience, Cards o Rama (Memory), Cosmic Conquest **Buch und Disk** 15,00

Spiele für 20,-

O **S69 Spiele-Pack 3** 21 Spiele auf 2 randvollen **Disketten mit Buch** 20,00
O **S26a Battleforce** mit Handbuch 124 S. **20,-**

Bestellung

Hiermit bestelle ich die folgenden Artikel (bitte nur Bestell-Nummern angeben):

____

____

____

____

____

____

____________**Absender umseitig angeben**__

Sicherheitsgarantie

Sollte ein Programm mit Ihrer Computerkonfiguration nicht "laufen", tauschen wir Ihnen diese gegen ein entsprechendes Programm Ihrer Wahl um!

(Patrick Pawlowski)

Ich bestelle per [ ] Nachnahme* [ ] Vorauskasse*

Datum .... Unterschrift ....

*) **Versandkosten**: Nachnahme + 10,00 DM (Ausland 22,00 DM)
Vorauskasse (Scheck/Bargeld) + 6,00 DM (Ausland 15,00 DM)

Weitere Angebote umseitig!

Anwenderprogramme

O **A02 Fakturierung** Auftragsverwaltung 6,50
O **A03 Kalkulation** Tabellenkulation 10,00
O **A04 Buchhaltung 2.0** ideal für kleine Betriebe 6,50
O **A05 Finanzbuchhaltung** für Gewerbe 6,50
O **A06 Videoverwaltung** Schaffen Sie Ordnung 6,50
O **A07 DirMaster** Diskettenverwaltung 6,50
O **A08 GiroMan 4.10** Kontoverwaltung 6,50
O **A09 Haushaltsbuch** Heimfinanzprogramm 6,50
O **A10 Datei** Universaldatei f. fast alle Zwecke 6,50
O **A12 Disklabel 4.0** Diskettenlabel-Druckprogramm 6,50
O **A14 Musikdatei** verwaltet LP, MC, CD 6,50
O **A15 StarChart** Astronomieprogramm 6,50
O **A16 Biorythmus** Biorhythmusprogramm 6,50
O **A17 BusinessPaint** Präsentationsgrafiken 6,50
O **A19 Statistik** Statistische Auswertungen 6,50
O **A22 DiskKat 2** Diskettendatenbank 6,50
O **A25 Briefkopf &Text-ED** Textverabt.eitung 15,00
O **A26 Therapeut** Psychotherapeutensim. 15,00
O **A27 UniDepot** Kapitalanlagenverw.altung 15,00
O **A28 Access** DFÜ-Programm m. Buch. 15,00
O **A29 Spread** Tabellenkalk. m. Buch 15,00
O **A30 Dirmaster** Diskverwaltung m. Buch 15,00
O **A31 Road Route V5.5** Streckenplanung 6,50
O **A32 Steuer 1993** Ebenfalls nur 6,50
O **A33 LoSteu1994** Lohnsteuer-Berechnung 6,50
O **A35 ArtDat** leitungsfähige Literaturverwaltungmit ca. 12000 gespeicherten Artikeln aus versch. Amig a-Magazinen! Mit Update-Service 15,00
O **A36 Kaufmann 1** Rechnung und Kassenbuch 6,50
O **A37 OeKO 2.00a** Amiga-Küchenplaner 6,50
O **A38 Textset Deluxe** Textverarbeitung u. Tools 29,00
O **A39 Hobby-Set** Astronomie, Biorhythmus, Kassettendruck, Amiga-Schutzprogramm **mit Buch** 10,00
O **A41 DataEasy** Dateiverwaltung **mit Buch** 15,00
O **A42 Super-Textset** Textverarbeitung und ca. **300 Musterbriefe** für alle Gelegenheiten 15,00
O **A43 CD-Pro** komplexe CD-Verwaltung (OS 2) 6,50
O **A44 Aprint** Adressverwaltung mit Etikettendruck 6,50
O **A45 ASTROLOGIC (NEU: V 1.20)** Geburtstagshoroskope, Partneranalysen, Biorhythmusdiagramme... 6,50
O **A46 VideoStar** Videoverwaltung mit gedr. Anlei. 15,00

Hilfsprogramme

O **H01 Power Packer & Tools** mit Buch 15,00
O **H03 CopySet** Kopierprg. mit Buch.. 15,00
O **H06 FixDisk** Diskettenretter............................. 10,00
O **H09 Anti-Virus** Programm m.gedr.Anl. 10,00
O **H05 A1200-Runner** macht ältere Prg. lauffähig 6,50
O **H10 CD-File-System** die preiswerte Variante 6,50
O **H11 Browser** Workbench für Programmierer m.Buch 15,00
O **H12 DOS-Utilities** 4 Supertools mit Buch 15,00
O **H13 Icon Tools** Icon Designer und Zubehör 15,00
O **H14 MegaD** Super-Directory-Utility **mit Buch** 15,00
O **H15 Imploder 4.0** Programmpacker **mit Buch** 15,00
O **H16 LhA** Komprimier- u. Archivier-Tool mit Buch **15,00**
O **H17 SmartDisk** Diskmonitor mit Buch 15,00
O **H22 Menü-Utilities** Bootmenüs etc. mit Buch 15,00
O **H23 Zoom/Formatter** Schnellformatierer m. B. 15,00
O **H24 Actio n Freezer 1.5** für A500 , A600, A2000 6,50

O **H04 Backup-Set** 2 Festplattenbackup-programme für Normal- und HD-Disketten. Mit Datenkompression! 15,00

O **H25 Super Dark** Bildschirmschoner **mit Heft** **10,00**
O **H28 Profi-Tools Amiga** 12 Supertools (u. a. Diskmoni, DOS-Help, Harddisk-Backup, Systemcheck) m. Buch 15,00

Lernprogramme DM

O **L01 ALP Englisch-Lernprg.** (Vok. /Grammatik) 6,50
O **L02 Mathematik** Kurvendiskussion 6,50
O **L03 Länderquiz** tolles Erdkundeprogramm 6,50
O **L04 Rechentrainer** Lernprogramm 10,00
O **L05 Pythagoras** Dreiecke berechnen 6,50

O **L07 DolmetchE** Leitungsfähiges Übersetzungsprogramm mit 19.000 Englisch-Vokabeln. Erweiterungsdateien bis 50.000 Vokablen erhältlich.....**15,- DM**

O **L06 StarTranslator 3.0** Englischübersetzer 6,50
O **L08 Stundenplan** druckt Stundenpläne 6,50
O **L09 Schreibkurs 2.0** Maschinenschreibkurs 6,50
O **L10 Mathador** Mathe für die Oberstufe 15,00
O **L163 MultiVok** Mehrsprachenwörterbuch 2 Disketten mit Buch 20,00

Emulatoren DM

O **E01 PC-Emulator-Pack** Emulation u. Konverter **15,00**
O **E02 MS-DOS-Pack** Lauffähige Programme für den PC-Emulatorp. (6 Disks) 30,00
O **E03 C=64-Pack V3.0** Neueste Version unseres Emulatorpacks ! 90 % aller Programme können jetzt geladen werden. Wohl einmalig: 60 C=64-Programme gehören zum Lieferumfang! Für alle Amigas.......... 20,00
O **E04 C=64-Game-Disk # 1** 6,50
O **E05 C=64-Game-Disk # 2** 6,50
Programme auf Amiga-Disks für den Emulator !
O **E06 VC-20-Emulator** Neuer VC-20-Emulator! 6,50
O **E07 ZX-Spectrum-Emulator**V.2.0 4 Versionen für alle Amigas 6,50
O **E08 Spectrum-Spiele-Set #1** 4 Disks mit Spielen für o.g. Emulator.. 20,00
O **E09 A500plus-Emulator** bringt WB 2.X-Software auf älteren Amigas mit Kick 1.2/1.3 zum Laufen 6,50

PATRICK PAWLOWSKI
Software-Service
Kiefernweg 7 - 21789 Wingst
Bestellannahme: Tel. 04777-8356
Fax 04777-435

O **E10 Kick-3.0-Emulator** Multi-Kickstart-Selector: Sie können zwischen 1.3 und 3.0 wählen (kein AGA) 6,50
O **E11 VC=20-Pack !** Emulator u. Programme 15,00
O **1202 Kick-1.3-Emulator** *A1200 Degrader* "degradiert" Ihren A1200/ 4000 zum A500; *KICK 1.4* bringt ebenfalls ältere Programme zum Laufen! 10,00

Druckprogramme

A24 PrintStudio Universaldruckprogramm. 6,50
D01 AmigaFox-DTP PD-Druckprogramm 6,50
D03 UniPrint Druckprogramm für Adressetiketten, Postkarten, Paketzettel u.a. Versandformulare 6,50
D04 Forms Formulare erstellen und drucken 6,50
D10 Labelpack deluxe Etikettendruckprogramme 19,00

Grafikprogramme

O **G01 MountainCAD** •2D-CAD **m. Buch** 15,00
O **G04 DaVinci** professionelles Malprogramm 6,50
O **G05 QRT** Raytracingprg. **m. Buch** 15,00
O **G06 Rayshad**e Raytracingprogramm 6,50
O **G09 V-ED** Vektorgrafik-Designer mit Kursus 6,50
O **G18 DKB-Trace** Raytracer der Extrakl. **m. Buch** 20,00
O **G19 Fraktale-Set** Programme u. Bilder **m. Buch** 15,00
O **G20 Grafik-Pack 1** u.a Video-Titler, Laufschrift.. 15,00
G02 Malprogramme , Patchprg., Grafik-Hilfen, u. a. Freepaint (Malprogramm) mit Handbuch 15,00
G07 D-Paint-Color-Fonts 10,00
G08 D-Paint-Bitmap-Fonts 10,00
G10 D-Paint-Color-Fonts 2 10,00
G11 IFF-Player, Vierwer, Tips, Workshops, Bilder 10,00
G12 Anim-Player, Demo-Animas, Workshops 10,00
G13 Objekte 1: Brushes, Anim-Brushes, Texturen 10,00
G14 Objekte 2: Hintergrundbilder 10,00
G15 Bildersammlung 1 in Haßler-Qualität 10,00
G17 Bildersammlung 2in Haßler-Qualität 10,00

Der Programm-Tip!

Steuer 94/95 (W. Eilers) 29,- DM

Ausführlicher 3-Seiten-Test in AMIGA GAMES 3/95:

So übersichtlich kann Steuer sein: Das Programm Steuer 94/95 macht es einem leicht, sich in den Steuerformularen zurechtzufinden, ohne etwas wichtiges zu vergessen. Die klare Menüstruktur läßt die dateneinga be schon fast zum Vergnügen werden...

Absender:

____

____

Bitte mit 80 Pf. freimachen

[ ] Bitte **kreuzen Sie hier an**, falls Sie unseren aktuellen **Katalog** wünschen!

Postkarte / Antwort

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7

21789 Wingst

Bestell-Info

Bestellen Sie bequem mit nebenstehender Bestellkarte (einfach ausschneiden) oder formlos per Brief. Natürlich nehmen unsere Mitarbeiter Ihre Bestellung auch gerne per Telefon entgegen. Wir sind für Sie da: Mo- Do. 9.00 - 18.00 Uhr, Fr. 9.00 - 15.00 Uhr. Darüberhinaus steht Ihnen unser Anrufbeantworter rund um die Uhr zur Verfügung.

Wir liefern schnell!

Mindestbestellwert 19,50 DM
Versandkosten siehe Karte